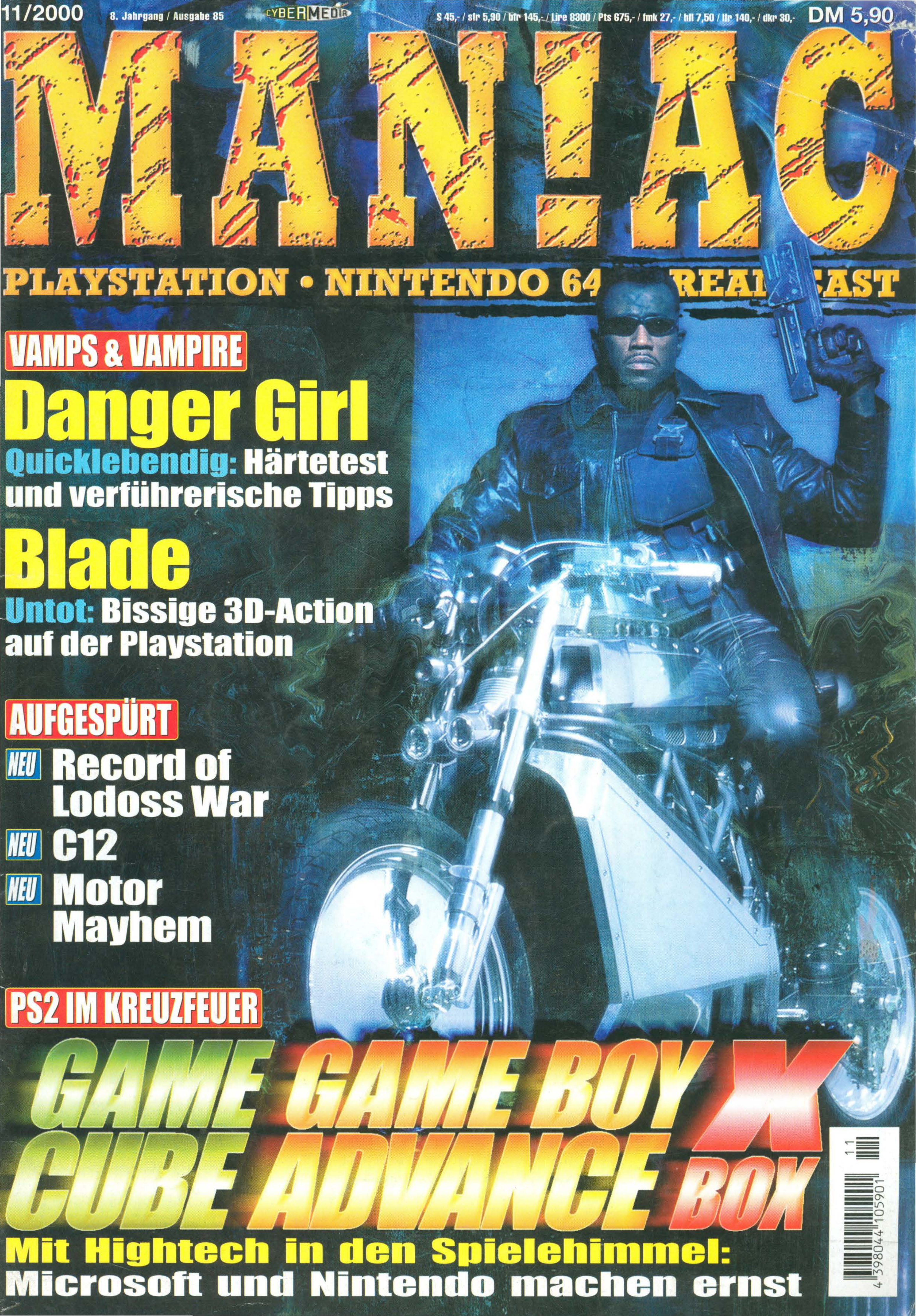
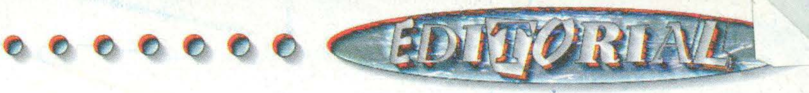


11/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 85
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64
VAMPS & VAMPIRE
Danger Girl
Quicklebendig: Härtetest und verführerische Tipps
Blade
Untot: Bissige 3D-Action auf der Playstation
AUFGESPÜRT
NEU Record of Lodoss War
NEU C12
NEU Motor Mayhem
PS2 IM KREUZFEUER
GAME CUBE
GAME BOY ADVANCE
X BOX
Mit Hightech in den Spielehimmel:
Microsoft und Nintendo machen ernst
4 398044 105901 11

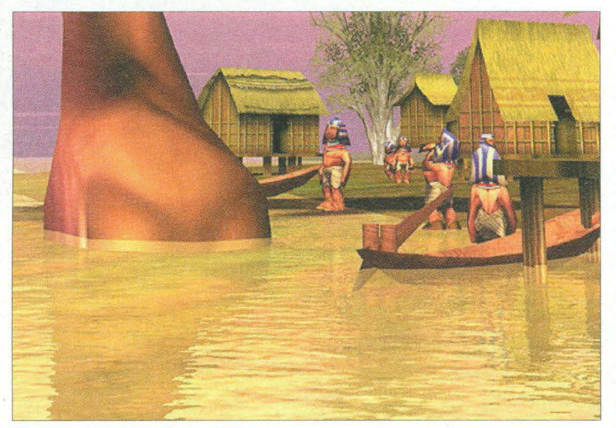

MORE STYLE IN FREESTYLE !
Freestyle BMX mit den absoluten Pros der Szene
More Style in Freestyle mit
Dave Mirra
Ryan Nyquist und weiteren Cracks
Ohne Ende Dirt-Jumps
Table-Tops
Tailwhips
X-Ups
Back-Flips
Flairs, etc.
Indoor und Outdoor Contests in 12 Leveln + 10 Multiplayer-Leveln
Original-Soundtrack von
Sublime
Rancid
Pennywise
Cypress Hill
u.v.a.
Dave Mirra freestyle BMX™
180 rocket air
643
31917
1 30
tailwhip air
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
Acclaim
max sports
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX(tm) AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Z-axis (for Dreamcast, PlayStation) Developed by Neon (for Game Boy). Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, LTD. Game Boy and Game BoyColor are trademarks of Nintendo of America Inc. PlayStation and PlayStation Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. LTD.
www.acclaim.de www.acclaimmaxsports.com





(AUF) SCHWARZ UND WEISS

Auch wenn es viele deutsche Dienstleister nur ungern wahrhaben wollen: Der Kunde ist König. Manchmal wird aber der König zum Rebell, der sich Abzockerei, schlechten Service und überhebliches Gehabe nicht mehr gefallen lassen will. Einzelne Aufständische können dem betroffenen Laden oder einer bestimmten Firma nicht viel anhaben; finden sich aber genug Revoluzzer, muss schleunigst was gegen die negative Stimmung unternommen werden. Im Marketing-Deutsch nennt sich sowas 'Krisen-PR', was nichts anderes bedeutet, als sich öffentlich rein zu waschen und durch gute Argumente den Käufer wieder auf seine Seite zu bringen. Was das mit Spielen zu tun hat? Nun, gerade im umkämpften Konsolenmarkt zählt vor allem die Bindung zum Kunden, das Image eines Systems und einer Firma. Sega versucht seit einem Jahr, sich vom Nimbus des 32-Bit-Losers zu befreien und den Dreamcast als Marke aufzubauen – was daraus geworden ist, lest Ihr ab Seite 44. Sony dagegen feilte die letzten Jahre perfekt am Image der Playstation, ist nun aber durch die PS2-Problematik drauf und dran, sein Renommee – zumindest in Europa – zu verspielen. Die Nintendo-Systeme schließlich haben ihren Ruf als 'Kinder'-Konsolen weg. Allerdings ist der Hersteller damit finanziell erfolgreich – sicher ein Grund, warum man durch das poppige Design des Gamecube nicht an der Zielgruppe rütteln will (mehr dazu ab Seite 14).



Black & White (Lionhead, 2001)

Was hat das letztlich mit Euch und uns zu tun? Alle Hard- und Softwarehersteller versuchen, die Medien als Sprachrohr für ihre Sache zu benutzen und so ihre Argumente – mal freundlich, mal mit Druck – unters Volk zu bringen. Diesen schönen Schein anzukratzen und objektive Informationen für Euch aufzubereiten, ist unsere Aufgabe – auch wenn uns das oft nicht leicht gemacht wird und nach jeder Ausgabe zu heftigen Wortgefechten mit Firmenvertretern führt. Dass sich die Schattenseiten der Redakteursarbeit lohnen und honoriert werden, beweisen Eure Leserbriefe und Eure Treue: Mit dieser MAN!AC gehen wir bereits ins achte Lebensjahr. Altersschwach sind wir dennoch nicht, und für die Zukunft versprechen wir Euch weiterhin Objektivität, Innovation und intensive Recherche – den Beweis tritt (hoffentlich) diese Ausgabe an.





Ihr über uns: **Was die Industrie von uns will, wissen wir (hohe Wertungen, Jubelarien); um aber zu erfahren, was Euch an der MAN!AC ge- und missfällt, hatten wir in der Ausgabe 8/2000 eine Fragebogenaktion durchgeführt. Dank riesiger Resonanz können wir uns ein gutes Bild von Euren Lieblings-Genres (Action-Adventures, Rollenspiele), Themenpräferenzen (PAL- und Inporttests, Previews, Messeberichte) und Alter (von zehn bis 51) machen. Am meisten waren wir aber über die vielen Kommentare erfreut, die Ihr uns mitgeschickt habt. Danke an alle, die sich an der Gestaltung ihres Lieblings-Magazins beteiligen!**





Brandheiße Infos über die Spaceworld 2000 und den Game Boy Advance erfahrt Ihr auf den Seiten 12 und 30

Allein gegen die Alien-Brut: Erste Infos zu „C12" ab Seite 6

MANIAC PRESENTS

Supercool und schwer bewaffnet: Marvel-Held Blade bereitet sich auf seinen ersten Videospielauftritt vor – exklusiv auf der Playstation. Brandheiße Bilder und Infos lest Ihr ab Seite 18

N64 in Höchstform: Das Action-Spektakel "Sin & Punishment" ab Seite 22

Als Widerstandskämpferin unterwegs im Zweiten Weltkrieg: "MoH: Underground" ab Seite 28

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Im Auftrag der Menschheit

WORK in PROGRESS

Das große Finale: Mit ihrem letzten Playstation-1-Titel versprechen uns die Sony-Studios in Cambridge ein Action-Spektakel der Sonderklasse.

Seit seligen „Space Invaders"-Zeiten zählen Außerirdische in Videospielen zu den beliebtesten Feindbildern. Auch in Sonys „C12", auf der diesjährigen ECTS erstmals vorgestellt, sind mal wieder kriegerische Aliens am Schicksal der Menschheit schuld.



Der Ziel-Automatik sei Dank: Während Ihr geschickt seinen Raketen ausweicht, könnt Ihr den grimmigen Blechdroiden kontinuierlich voll Blei pumpen.

Endzeit-Rebellen

Der Angriff kommt unerwartet und mit überwältigender Härte. Als eines Tages eine Flotte fremdartiger Raumschiffe über der Erde kreist, bleibt den Menschen keine Chance auf rechtzeitige Gegenwehr. Haus und Hof verglühen im Lasergewitter, ganze Großstädte werden binnen kürzester Zeit dem Erdboden gleichgemacht. Wer nicht der überlegenen Waffentechnik der Invasoren zum Opfer fällt, wird von ihnen verschleppt. Dabei ist das Schicksal der Gefangenen schlimmer als der Tod: Durch eine grausame Verwandlung in seelenlose Cyborgs mutiert (halb Mensch, halb Maschine), durchstreifen sie fortan die Ruinen der Zivilisation auf der Suche nach einstigen Artgenossen. Doch die versprengten Überlebenden denken gar nicht daran, Ihren Heimatplaneten kampflos einer außerirdischen Macht zu überlassen. Von der Kraft der Verzweiflung getrieben, rotten sie sich im Untergrund zur großen Rebellion zusammen. Mit mäßigem Erfolg: Zwar gelingt es während eines Großangriffs, Teile der Alien-Waffen und -Ausrüstung zu erbeuten – allerdings zu einem hohen Preis. Major Carter und Colonel Grisham, die Führer der Revolution, geraten in die Gewalt des Feindes. Alle Hoffnungen ruhen nun auf den Schultern eines Mannes. Ausgerüstet mit der just erbeuteten Technologie, versucht der kampferprobte Leutnant Vaughan im Alleingang, was dem Rest der Menschheit misslungen ist: Zur Basis der Außerirdischen vorzudringen und die Aliens für immer vom Angesicht der Erde zu vertreiben.

Für die Freiheit

Euer Streifzug gegen die Alien-Brut läuft in klassischer Action-Adventure-Manier ab. Aus einer 'Third Person'-Perspektive steuert Ihr Leutnant Vaughan durch komplexe Polygon-Kulissen. Um die bedrückende Endzeitstimmung der Geschichte auf den Bildschirm zu übertragen, legten sich die Programmierer bei den Hintergründen mächtig ins Zeug. Einstmals stolze Wolkenkratzer ragen nur noch als qualmende Ruinen in den dunklen Himmel empor. Ausgebrannte Autos und Schulbusse wecken schmerzliche Erinnerungen an den Alltag vor dem Krieg. Doch nach ein paar Schritten holt Euch die virtuelle Wirklichkeit wieder ein. Ein Horde Mann-großer Patrouillen-Roboter hat Euch geortet und eröffnet das Feuer. Ohne zu zögern zückt Ihr das MG und jagt die mechanischen Monster mit ein paar gezielten Feuerstößen zur Hölle. Dies soll nicht das letzte Gefecht sein. An allen Ecken stoßt Ihr auf wehrhafte

Made in England

Hinter diesen unscheinbaren Mauern liegt das Hauptquartier der Briten

DAS LAUSCHIGE STÄDTCHEN CAMBRIDGE ist für zwei Dinge bekannt. Die traditionsreiche Universität und tolle Playstation-Spiele. Im Juli '97 übernahm Sony Europa die Softwareschmiede Millennium Interactive, die sich zu Amiga-Zeiten einen guten Namen durch Hits wie „James Pond" gemacht hatte, und gründete die Sony Entwicklungsstudios Cambridge. Die noch unter dem alten Firmennamen für Hasbro entwickelte Roboterschlacht „Beast Wars" sowie „Frogger" waren zwar noch durchwachsen, doch bereits der nächste Titel „Medievil" wurde zum großen Erfolg – genau wie der Anfang des Jahres veröffentlichte Nachfolger. Heute arbeiten unter der Führung von Simon Gardner insgesamt 55 Programmierer und Designer an maximal drei Spielen gleichzeitig. Ziel der Briten ist es laut eigener Angabe 'Marktführer bei den Third-Person-Action-Adventures' zu werden. Ein ehrgeiziges Unterfangen, das aber Angesichts der bisher gezeigten Qualität von "C12" nicht mal unrealistisch scheint. Über kommende PS2-Projekte gibt es keine Infos, der Endzeit-Thriller wird jedoch der letzte Titel für die 'alte' Playstation sein.



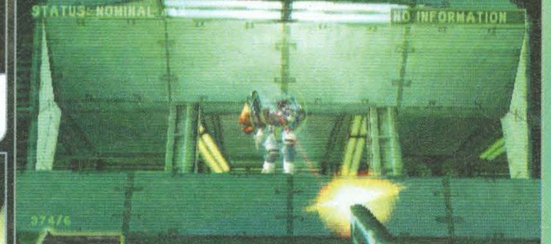


Lange bevor Sir Daniel in „Medievil" seine gruftigen Abenteuer erlebte, schwamm Spion-Fisch „James Pond" durch 16-Bit-Gewässer.

In einer Fabrik werden Eure Sprungkünste auf die Probe gestellt. Wer nicht im rechten Moment auf die fahrende Brücke hüpft, klatscht auf den Boden.

Auch kleine Knobeleinlagen warten auf den Spieler. Hier versucht Vaughan gerade, tobringende Giftgasdüsen per Felsquader zu verstopfen.

Cyborgs. Heckenschützen liegen in den Überresten der Häuser auf der Lauer und mächtige Alien-Panzer bohren sich ohne Vorwarnung durch brüchige Wände. Glücklicherweise seid Ihr mit allerlei durchschlagendem Kriegsgerät ausgestattet und wisst Euch entsprechend zu wehren. Neben dem bereits erwähnten Maschinengewehr greift Ihr auf Raketenwerfer, Laserstrahler und eine Reihe mysteriöser Alien-Wummen zurück. Alle Waffen verfügen über eine automatische Zielerfassung. Einmal aufs Korn genommen, konzentriert sich ihr Feuer auch dann auf den ausgewählten Feind, wenn Ihr ihn nicht mehr direkt im Blickfeld habt. Hobby-Scharfschützen freuen sich über das Sniper-Rifle. Bevor Ihr Euch in eine scheinbar friedliche Straße begebt, sucht Ihr per zoombarem Gewehr jeden Winkel ab und eliminiert feindliche Heckenschützen aus sicherer Entfernung. Eingebettet sind die bleihaltigen Gefechte



Dank Hightech-Nachtsichgerät nehmt Ihr es mit dem Alien-Pack auch bei völliger Dunkelheit auf

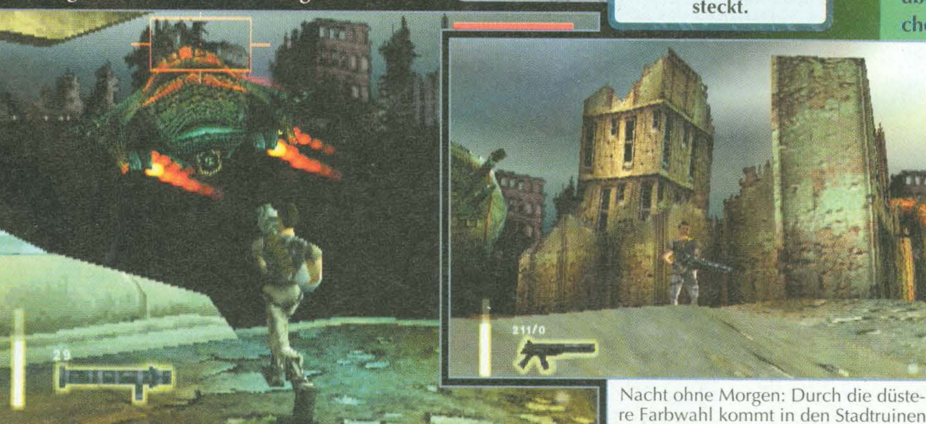
in verschiedene Missionsziele. So eskortiert Ihr einmal eine Gruppe Widerstandskämpfer über das Schlachtfeld oder überfallt eine Alien-Fabrik.

Leider war bis jetzt nur der Stadtlevel spielbar, das bisher Gesehene macht aber Appetit auf mehr. Die flexible Kamera umkreist elegant Euren Helden oder zoomt an entfernte Positionen. Die bombastische Ballerei wird so stets aus einer spektakulären Perspektive 'gefilmt', ohne jedoch unübersichtlich zu werden. Neben der bereits erwähnten Hintergrundoptik begeistern schon jetzt die ruckfreien Animationen aller Charaktere sowie die gelungenen Explosions- und Lichteffekte. Auf Renderfilme wurde verzichtet, alle Zwischensequenzen laufen in Spielgrafik ab. Freunde bleihaltiger Action à la „Syphon Filter 2" dürften im nächsten Frühjahr auf ihre Kosten kommen. *cg/as*

C12

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	Frühjahr 2001

Ballern bis der Laser glüht: Sonys effektgeladene Endzeitaction zeigt, was in der betagten Playstation-Hardware steckt.



Nacht ohne Morgen: Durch die düstere Farbwahl kommt in den Stadtruinen eine beklemmende Stimmung auf.

"Wir wollen Spiele machen, die Maßstäbe setzen."

Andrew Kennedy arbeitet als Produzent bei Sony Cambridge. Vor „C12" betreute er „Medievil 2". Mit MAN!AC-Korrespondent Axel Strohm sprach Kennedy über sein aktuelles Projekt und die PS2.

Warum habt Ihr Euch dazu entschlossen, bei "C12" auf Render-Sequenzen zu verzichten?

ANDREW: Da alle Zwischensequenzen in Echtzeitgrafik laufen, gibt es keinen dramaturgischen Bruch zwischen dem eigentlichen Spiel und einer Zwischensequenz. Das Ganze wirkt wie aus einem Guss. Wir wollten nicht, dass der Spieler beim Anblick eines Renderfilms denkt 'Aha, so sollte der Held eigentlich aussehen.'

Wird der Spieler das ganze Abenteuer als Leutnant Vaughan bestreiten?

ANDREW: Ja. Ein Wechsel zwischen verschiedenen Charakteren ist nicht eingeplant. Allerdings wird der Held bei seiner scheinbar aussichtslosen Mission tatkräftig von Wissenschaftlern, Rebellen und Zivilisten unterstützt.

Wie die "Medievil"-Serie ist auch „C12" als Third-Person-Action-Adventure konzipiert. Warum entscheidet Ihr Euch immer wieder für dieses Genre?

ANDREW: Als wir uns 1997 entschieden, das bisherige Dasein als unabhängiger Entwickler aufzugeben, um bei Sony exklusiv für die Playstation zu programmieren, überlegten wir uns genau, welche Genre-Richtung wir einschlagen wollten. Bei der Entwicklung von "Medievil" hatten wir zahlreiche leistungsfähige Tools geschrieben, also optimale Startbedingungen für weitere Projekte dieser Art. Innerhalb des Studios waren alle einverstanden, da das Genre viel Potenzial bietet und an die Kreativität der Programmierer und Künstler immer wieder neue Herausforderungen stellt.

Eine Besonderheit von "Medievil 1&2" waren die aufwändig arrangierten Kompositionen. Wie hört sich die musikalische Seite von "C12" an?

ANDREW: Ich freue mich immer, dass die Musik in unseren Spielen so gut aufgenommen wird. Im Laufe der Jahre haben wir viel Zeit und Mühe in diesen Bereich investiert und davon profitiert, zwei außergewöhnlich talentierte Musiker in unseren Reihen zu haben. Für „Medievil" wollten wir einen Soundtrack, der sich stilistisch nach Danny Elfmann (u.a. 'Die Simpsons') anhört. Für den Nachfolger war der Aufwand besonders groß. Um einen möglichst authentischen Sound zu bekommen, wurden beim Endmix die einzelnen Instrumente wie bei einem echten Orchester positioniert. Der Spieler sollte das Gefühl haben, als Dirigent vor einem richtigen Sinfonieorchester zu stehen. Die Musik von „C12" ist im Prinzip das genaue Gegenteil von „Medievil": Passend zum Science-Fiction-Ambiente entschieden wir uns für harte elektronische Klänge und abgehobene Synthesizer-Sounds.

„C12" ist Euer letztes Projekt für die alte Playstation. Was erwartet Ihr Euch von der PS2-Hardware?

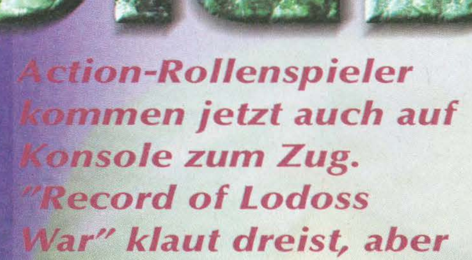
ANDREW: Neben realistischeren (oder surrealistischen) Grafiken ist die Konsole auch wegen der vielfältigen Anschlussmöglichkeiten neuer Peripherie über die zwei USB-Eingänge interessant. Unser Ziel ist es zunächst, die Herausforderungen der Hardware zu meistern, um schließlich einen Titel zu entwickeln, der in puncto Spieltiefe und Qualität neue Maßstäbe setzt. Mehr kann ich noch nicht verraten.





Metzeln, bis der Notarzt kommt: In der Höhle des Echsenmanns kommt es zur Massenschlägerei – leider zu Lasten der Spielgeschwindigkeit.

Diabolisch



Action-Rollenspieler kommen jetzt auch auf Konsole zum Zug. "Record of Lodoss War" klaut dreist, aber gekonnt.


Im Burgverließ warten gefangene Monster zum Sparrings-Duell



Im Statusbildschirm verwaltet Ihr Waffen und Charakterwerte. Rechts seht Ihr einen Besuch beim Schmied.

Bei digitalen Rollenspielen scheiden sich die Geister. PC-Benutzer schwören auf den westlichen Look und die komplexen Charakterwerttabellen eines "Baldur's Gate" oder Endlosmetzeleien wie in "Diablo". Wer hingegen japanische Kulleraugenoptik und dramatische Handlungen bevorzugt, wird nur mit Playstation & Co. glücklich. In kaum einem anderen Genre gestaltet sich die Computer- und Konsoleninterpretation von Grafik und Inhalt so unterschiedlich. Umsetzungen von einem Lager ins andere sind selten, erfolglose Ausnahmen bilden z.B. die letzten beiden "Final Fantasy"-Teile auf PC oder oben das genannte "Diablo"für die Playstation. Mit "Record of Lodoss War" versucht das japanische Programmier-Team Kadokawa Shoten, das Beste aus beiden Welten zu vereinen. So basiert das Spiel inhaltlich auf dem Universum der gleichnamigen Manga- bzw. Animeserien. Doch weder Optik noch Spielmechanik haben den typischen Knuddeltouch, vielmehr erwartet Euch ein actionreiches Hack'n'Slay-Abenteuer.

Die Handlung ist schnell erzählt: Der Spieler wird vom Zauberer Wart beschworen, die Insel Marmo von der dunklen Umklammerung der Göttin Kardis zu befreien. Nach einer kurzen Einweisung durch Wart müsst Ihr Eure Fähigkeiten sofort unter Beweis stellen. Kaum habt Ihr die Altarräume verlassen, fällt Euch in einem düsteren Keller eine Horde Goblins an, derer Ihr Euch in Echtzeit erwehrt. Auf Knopfdruck lasst Ihr das Schwert wieder und wieder auf die Schädel der Gegner niedersausen, bis der letzte in seinem Blut liegt. Nicht selten habt Ihr es mit zehn oder mehr Monstern auf einmal zu tun. Entsprechend ist in den Gefechten weniger taktisches Vorgehen als reines Durchhaltvermögen gefragt. Genau auf diesem Aspekt liegt der Schwerpunkt und Hauptreiz des Spiels: Durch kontinuierliches Monsterplätten gewinnt Ihr Erfahrungspunkte und steigert so Eure Lebensenergie, Stärke und Verteidigungskraft. In den weitläufigen Dungeons warten zudem immer mächtigere Schwerter und magische Rüstungen darauf, von wagemutigen Recken gefunden zu werden. Hauptquartier und Ausgangspunkt für Eure Streifzüge ist eine Gnomenfestung, die Ihr nach erbittertem Kampf gegen den Burgherrn einnehmt. Neben Eurem Mentor Wart schlägt auch ein Schmied sein Lager in der Feste auf. Gegen wertvolles Mithril – die Währung im Spiel – arbeitet dieser magische Kräfte in die Klin-



Via Teleporter erreicht Ihr die entlegensten Winkel binnen Sekunden – der Burghof dient als Umsteigeplatz.



Der schwache Goblinchef überlässt Euch seine Burg nicht kampflos – bei stärkeren Gegnern lohnt der Einsatz von Magie (rechts).



Gesprächig: Kommuniziert wird mittels verschiedener Frage- und Antwortmöglichkeiten.



Im Burgverließ warten gefangene Monster zum Sparrings-Duell

Die Insel der tausend Schrecken: Vom vielarmigen Tempelwächter bis zur schwarzen Riesenschlange wollen Euch auf dem Eiland Marmo die bizarrsten Scheusale ans Leder.

gen oder versieht Eure Rüstung mit wirkungsvollen Defensivzaubern. Diesen Service solltet Ihr fleißig nutzen, denn die Wahl der richtigen Ausrüstung ist der Schlüssel zum Sieg. Ein zweihändig geführtes Langschwert richtet zwar enormen Schaden an, ist aber wegen der schweren Klinge nur langsam zu handhaben. Gegen Gruppen flinker Gnome empfiehlt sich deshalb ein leichter Säbel, der wiederum einem hünenhaften Oger nur einige Kratzer zufügt. Im Verlauf des Abenteuers nutzt Ihr jedoch nicht nur diverses Verteidigungswerkzeug: Nach und nach führt Euch Meister Wart in die Künste der Magie ein und Ihr lernt vom Teleportierungszauber bis zur Blitzattacke allerlei nützliche Sprüche.

Wie im Vorbild „Diablo“ wird der Held aus einer isometrischen Perspektive gesteuert, die Kamera lässt sich manuell um 45 Grad zur Seite drehen. Zwar mag die Optik in der heutigen 3D-Ära etwas altbacken aussehen, dafür entschädigt die Detailverliebtheit von Szenarien und Charakteren. Hochauflösende und abwechslungsreichen Texturen entführen Euch in düstere Kerker und mystische Elfensiedlungen, jeder einzelne Ausrüstungsgegenstand am Körper Eures Helden ist fein ausgearbeitet. Besonders viel Mühe gaben sich die Programmierer bei den Bewegungsabläufen: Skelettkrieger, Skorpion und Riesenwurm sind geschmeidig animiert, gleichzeitig bleibt das Spiel fast immer flüssig. Nur wenn Ihr Euch mit dutzenden Monstern gleichzeitig herumschlagt, geht die Geschwindigkeit etwas in die Knie. Die musikalische Untermalung kann bei der optischen Pracht leider nicht ganz mithalten. Die viel zu kurzen Kompositionen nerven bald durch Endlosschleifen und ständige Wiederholungen. Erfreulicherweise werden sowohl Texte als auch Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt.

Obwohl "Record of Lodoss War" aus japanischer Feder stammt, bekommt Ihr keine Animeoptik zu sehen. Von den Charakteren bis zu den schmucken Renderfilmen ist das Spiel auf den westlichen Geschmack getrimmt. Somit sollten auch Dreamcast-Besitzer mit Kulleraugen-Aversion auf ihre Kosten kommen. *cg*



Praktisch: Dank detaillierter Landkarte verlauft Ihr Euch auf der riesigen Insel nie – die Kerkerübersicht ist sogar dreh- und zoombar.

Bunte "Lodoss"-Welt



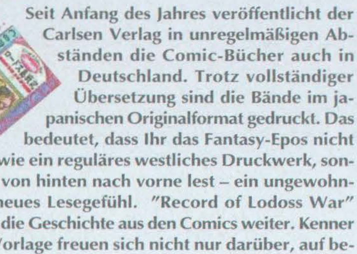
Die Hintergründe von "Record of Lodoss War" sind in der japanischen 'Pen&Paper'-Welt verwurzelt. Anfänglich diente die Insel Lodoss, die infolge eines Götterstreits vom restlichen Festland getrennt wurde, als Kampagnen-Setting eines asiatischen Rollenspiels im Stile von 'Dungeons & Dragons'.

Die in zahlreiche Königreiche unterteilte Heimat von Menschen, Elfen und Zwergen erfreute sich bald so großer Beliebtheit, dass ein eigener Anime folgte. Die 13-teilige Zeichentrickserie erzählt die klassische Geschichte vom Kampf zwischen Gut und Böse. Zusammen mit fünf Kameraden zieht Ritter Parn aus, Lodoss gegen die dunkle Bedrohung auf Marmo, der Insel der schwarzen Klänge, zu befreien. Auf die Animes folgte 1995 eine Comic-Reihe, die die Abenteuer des aufstrebenden Knappen Spark und seiner Freunde zum Inhalt hat. Diese müssen den Dunkel-Magier Vagnard stoppen, der die grausame Göttin Kardis wiederzubeleben versucht.

Die Artworks der japanischen und deutschen Comic-Ausgaben sind verschieden

Die Zeichentrickserie ist hierzulande in japanischer Sprache und mit deutschen Untertiteln auf Video erschienen. Amerikaner dürfen sich dagegen seit kurzem an sämtlichen Episoden in einem Doppel-DVD-Set erfreuen.

Seit Anfang des Jahres veröffentlicht der Carlsen Verlag in unregelmäßigen Abständen die Comic-Bücher auch in Deutschland. Trotz vollständiger Übersetzung sind die Bände im japanischen Originalformat gedruckt. Das bedeutet, dass Ihr das Fantasy-Epos nicht wie ein reguläres westliches Druckwerk, sondern von hinten nach vorne lest – ein ungewohntes, neues Lesegefühl. "Record of Lodoss War" führt die Geschichte aus den Comics weiter. Kenner der Vorlage freuen sich nicht nur darüber, auf bekannte Landschaften und Orte zu treffen, sondern feiern auch ein Wiedersehen mit bekannten Helden und Schurken aus den 'Aufzeichnungen des Lodoss-Krieges'.



Mit Stift und Papier ziehen nur Japaner in den Krieg



"Record"-Versuche:

Die Dreamcast-Variante ist nicht der erste Anlauf, die fantastischen Geschichten rund um Lodoss in Videospiel-Form unters Volk zu bringen. Nach einem wenig beachteten MSX-Titel erschienen "Record of Lodoss War" auch für Game-Boy und Super Nintendo. Leider wurde keine der Strategie/Rollenspiel-Mixturen außerhalb Japans veröffentlicht.





"Lodoss"-Spiele gab es bereits auf Gameboy und Super Nintendo

HERSTELLER: Swing
SYSTEM: Dreamcast
BRD-RELEASE: November

Record of Lodoss War!

Monstermetzeln 'Made in Japan': Gelungener "Diablo"-Ableger auf Grundlage der gleichnamigen Animewelt. Hohe Suchtgefahr!

SPÜRST DU DAS
POCHEN IN DEINER BRUST?




PlayStation


FOX
INTERACTIVE

Spaceworld 2000 Generations

Was hat Nintendo außer Game Cube und Game Boy Advance für die Zukunft auf Lager? Zwischen Pokémon und verkleideten Fans fahndeten wir nach Hitkandidaten.



Ausgefallene Rechteck-Optik gepaart mit ungewöhnlicher Spielidee: die Evolutions-Action "Doubutsu Bancho".

Schon ungewöhnlich: Der 'normale' japanische Spaceworld-Besucher sah von Nintendos Next-Generation-Konsole **Gamecube** nicht mal ein kleines Bildchen – der Spiele-Würfel (ab Seite 14) war für das Messe-Publikum nicht existent. Nur geladene Gäste hatten einen Tag vor dem offiziellen Beginn der Ausstellung Gelegenheit, die 128-Bit-Konsole auf einer Pressekonferenz zu bestaunen. **Game Boy** und sein Nachfolger **Game Boy Advance** (siehe Seite 30) standen dagegen auch dem 'gemeinen Volk' an mehreren Displays zum Probespiel zur Verfügung. Die Vorführstationen des neuen 32-Bit-Handhelds waren ständig von Spielewilligen umlagert und zwei Stunden Anstellen für zehn Minuten Zocken die Regel. Geduld war auch bei Nintendos aktueller Heimkonsole, dem **N64** angesagt: Obwohl mit der mageren Zahl von 14 spielbaren Titeln sowie dem kompletten Fehlen von 64DD-Software eindeutige Anzeichen für das nahende Ende erkennbar waren, überzeugte das Gros der gezeigten Spiele durch Qualität und Innovation. Allen voran die bombastische 3D-Actionorgie **Sin and Punishment** (siehe Seite 22), die mit hervorragender Optik und intuitiver Steuerung fasziniert. Ebenfalls sehr vielversprechend war **Animal Farm**, das wir in dem Kasten auf dieser Seite näher vorstellen.



Actionbetont gibt sich die Arena-Ballerei **Custom Robo V2**: In der Fortsetzung von "Custom Robo" nehmt Ihr mit Eurer selbst gebastelten Blechbüchse an dem 'Great Robo Cup'-Wettbewerb teil. Dabei tretet Ihr in einer schräg von oben dargestellten 3D-Arena gegen diverse mechanische Gegner an. Auf Knopfdruck springt, fliegt und schießt Ihr wie wild durch die flüssig zoomende Polygon-Landschaft – zerlegt Ihr Euren blechernen Kontrahenten, dürft Ihr seine Waffen zu Eurem Arsenal hinzufügen. Natürlich könnt Ihr Euch auch zu viert die hohlen Schädel einschlagen. Eine Veröffentlichung ist hierzulande leider unwahrscheinlich. Mit weniger Geballere, aber nicht minder spannend, geht's bei **Echo Delta** zu: In 18 Minuten müsst Ihr mit dem Mini-U-Boot 'Scout' ein gesunkenes Schiff vom schlammigen Meeresgrund bergen und Euch gegen Widerlinge in Form von Robotern oder Seeschlangen wehren. Zu diesem Zweck sucht Ihr mit einem Radar diverse Items und transportiert diese zu einer Basisstation, die nach kurzer Zeit nützliche Upgrades für Euer U-Boot ausspuckt. Nur

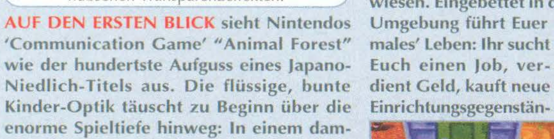


Orange Submarine: In "Echo Delta" bleiben Euch 18 Minuten, um ein Schiff zu bergen.

Ich glaub´, ich steh´ im Wald!

Die bunte 3D-Optik glänzt mit flüssigem Scrolling, bonbonfarbenen Texturen und hübschen Transparenzeffekten.

AUF DEN ERSTEN BLICK sieht Nintendos 'Communication Game' "Animal Forest" wie der hundertste Aufguss eines Japano-Niedlich-Titels aus. Die flüssige, bunte Kinder-Optik täuscht zu Beginn über die enorme Spieltiefe hinweg: In einem dampfenden Zug erreicht Ihr mit Eurem Knuddel-Charakter den Animal Forest und bezieht ein prächtiges Holzhaus. Dort startet Ihr Euer virtuelles Leben, welches von einer im Modul eingebauten Echtzeit-Uhr maßgeblich bestimmt wird. So sind beispielsweise im Winter die Bäume mit Lichterketten dekoriert, im Herbst watet Ihr durch ein Meer aus braunen Blättern und im Frühling erfreut Ihr Euch an bunt blühenden Blumenwiesen. Eingebettet in die sich verändernde Umgebung führt Euer Held ein ganz 'normales' Leben: Ihr sucht Euch einen Job, verdient Geld, kauft neue Einrichtungsgegenstände, geht auf Fisch- oder Insektenjagd und plauscht mit den zahlreichen Waldbewohnern (u.a. ein Hunde-Polizist, ein Pelikan-Postbote und ein Waschbär-Immobilienmakler) – eurer Fantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt. Habt Ihr den Helden ordentlich aufgepäppelt, dürft Ihr die Spieldaten auf dem Memory-Pak sichern und mit einem Freund tauschen. "Animal Forest" wird voraussichtlich nicht in Deutschland erscheinen; sobald allerdings eine verständliche Version erhältlich ist, werden wir Euch den Titel im Import-Teil vorstellen.



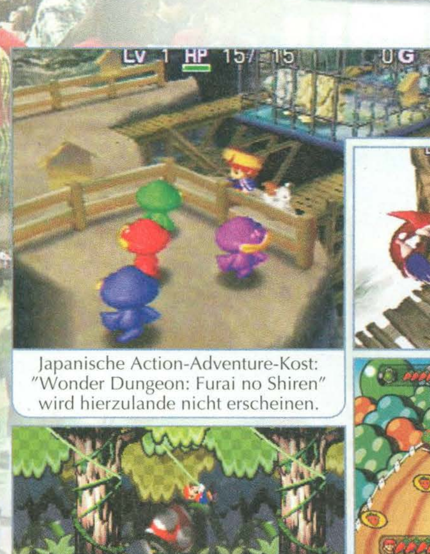




Unterhaltungen mit anderen Waldbewohnern sind elementarer Bestandteil des frischen Spielprinzips

Im Winter färbt sich die Umgebung weiß-braun. Die Jahreszeiten verändern sich in Echtzeit.





Japanische Action-Adventure-Kost: "Wonder Dungeon: Furai no Shiren" wird hierzulande nicht erscheinen.

Abwechslungsreiche Minispiele kennzeichnen den dritten Teil von "Mario Party"

Hoher Besuch auf der Spaceworld 2000: Kult-Klempner Mario in menschlicher Form.

wechsel

Das letzte N64-Aufgebot?

NAME	HERSTELLER	GENRE	J-RELEASE
ANIMAL FOREST	Nintendo	Simulation	Februar 2001
BANJO TOOIE	Rare	Jump'n'Run	4. Quartal
CUSTOM ROBO V2	Nintendo	Arena-Action	November
DANCE DANCE REVOLUTION: DISNEY WORLD DANCING MUSEUM	Konami	Musikspiel	Dezember
DOUBUTSU BANCHO	Nintendo	Action-Strategie	Januar 2001
ECHO DELTA	Nintendo	Action/Strategie	Dezember
WONDER DUNGEON: FURAI NO SHIREN 2	Nintendo	Action-Adventure	September
MARIO PARTY 3	Hudson	Genre-Mix	Dezember
MEGA MAN DASH: ADVENTURE SPIRITS OF STEEL	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal
MICKEY'S SPEEDWAY USA	Rare	Fun-Racer	4. Quartal
MODERN WAR SIMULATION: ULTIMATE WAR	Media Factory	Strategie	4. Quartal
PERFECT DARK	Rare	Ego-Shooter	Oktober
SIN AND PUNISHMENT	Nintendo	Action	Oktober
WWF WRESTLEMANIA 2000	Asmik Ace	Beat'em-Up	September



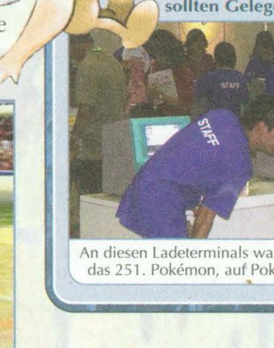
Heiße Gefechte in flüssiger Optik: "Custom Robo V2 überzeugte mit guter Spielbarkeit.

mit einem gestählten Vehikel überlebt Ihr das gnadenlose Zeitlimit. Auch bei "Echo Delta" ist ein Deutschland-Release zweifelhaft. Gänzlich ohne Aussicht auf eine westliche Veröffentlichung ist das ehemals fürs 64DD geplante, strategisch angehauchte Actionspiel **Doubutsu Banchou**. Als ein aus Blöcken zusammengesetztes Raubtier habt Ihr die Aufgabe, an die Spitze der Evolutionsleiter zu klettern. Dazu müsst Ihr andere Urwaldbewohner jagen und verspeisen. Habt Ihr genügend gefressen, dürft Ihr einen Evolutionssprung durchführen und z.B. neue Körperteile hinzufügen oder eine Komplett-Transformation auslösen. Ein interessantes Konzept mit äußerst gewöhnungsbedürftiger Optik – wer das Ungewöhnliche sucht, liegt hier goldrichtig.

Typisch japanisch gibt sich das 3D-Action-Adventure **Furai no Shiren 2**: Als schwertschwingender Jüngling kämpft Ihr Euch durch finstere Dungeons, streift durch belebte Dörfer, sucht nach mächtigen Waffen und macht bösartige Monster zu neuen Verbündeten. So unspektakulär wie die Kiddie-Optik war auch der erste Spieleindruck auf der Messe – nur interessant für echte Nippon-Fans. Mit unmerklichen Veränderungen geht **Mario Party 3** ins Rennen: 70 kurzweilige Minispiele, zehn unterschiedliche Karten und das neue Feature 'Dual Map' (ein gewählter Charakter unterstützt Euch im Spiel) sorgen für ausgelassene Party-Stimmung. Auf der Spaceworld nicht anzutesten, aber im 'Official Guide Book' ausführlich vorgestellt wurde **Pokémon Stadium: Gold/Silver & Crystal**. Dieses Modul ist kompatibel mit allen bisherigen Pokémon-Game-Boy-Titeln sowie dem im Dezember erscheinenden "Pokémon Crystal". Dadurch erhöht sich die Zahl der Knuddel-Tierchen auf satte 251 Stück – angereichert mit neuen Spielmodi und frischer Optik ein sicherer Verkaufshit.

Bei den Fremdherstellern war wenig Innovatives zu erspähen: Konami bringt mit **DDR: Disney World Dancing Museum** die jüngsten N64-Fans zum Tanzbeinschwingen, während Media Factory ihre Kriegssimulation **Ultimate War** von 64DD- auf normales Modul-Format stutzte. Unter die Rubrik 'überflüssig' fällt dagegen das optisch und spielerisch fade **Mega Man Dash** von Capcom, deren Horror-Spektakel "Resident Evil: Zero" übrigens mit verdächtiger Abwesenheit glänzte... *os*





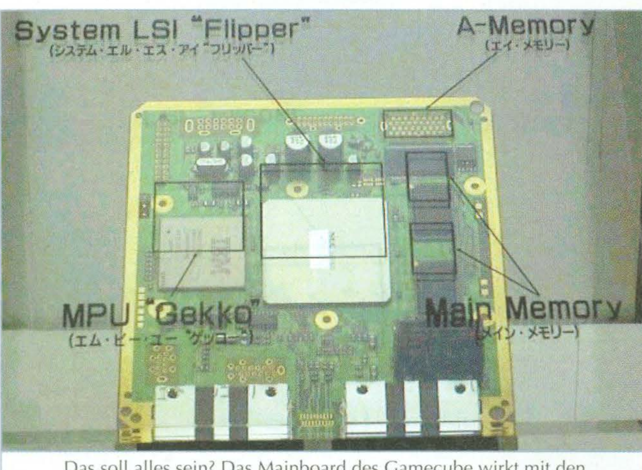
Nicht spielbar, aber trotzdem präsent: "Pokémon Stadium Gold/Silver & Crystal" wird von den Jüngsten sehnsüchtig erwartet.

Das Pokémon Nr. 251

DIE POKÉ-MANIE IN JAPAN und der Erfindungsreichtum der Schöpfer kennt keine Grenzen. Schon vor Beginn sorgte die Spaceworld für Aufsehen: 100.000 glückliche Pokémon-Fans sollten Gelegenheit haben, das versteckte Knuddelwesen Nr. 251 auf ihr mitgebrachtes Modul zu laden. Um an der Auslosung teilzunehmen, mussten die Bewerber eine Postkarte an Nintendo schicken – die Gewinner erhielten eine Urkunde, mit der sie Serebii an einer speziellen Ladestation abholen durften. Diesem Ereignis opferte Nintendo knapp ein Achtel der Hallenfläche und selbst dieses große Areal hielt dem gigantischen Ansturm kaum stand. Womöglich wartet ja nächstes Jahr Nummer 351...



An diesen Ladeterminals wartete Serebii, das 251. Pokémon, auf Poké-Maniacs.

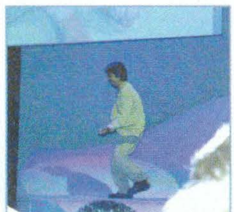


Das soll alles sein? Das Mainboard des Gamecube wirkt mit den fünf Spezial-Chips äußerst aufgeräumt.

Nintendo

Dies würde wohl Albert Einstein angesichts des Gamecube sagen – denn Nintendo überlässt bei ihrem tragbaren 128-Bit-Spielewürfel nichts dem Zufall.

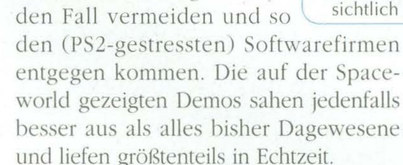
„Anstatt nach der größtmöglichen Leistung zu streben, was keinen Einfluss auf die Spielequalität hat, verwirklichten wir eine Entwickler-freundliche Next-Generation-Konsole mit überdurchschnittlicher Leistung auf längere Sicht.“ Dieses Zitat beschreibt in einem Satz Nintendos Gamecube-Philosophie und ist gleichzeitig ein Seitenhieb in Richtung Branchenführer Sony, der mit der PS2 in Richtung 'Power um jeden Preis' zielt. Probleme wie extrem lange Einarbeitungs/Entwicklungszeit sowie komplexe Hardware-Architektur wollte Big N auf jeden Fall vermeiden und so den (PS2-gestressten) Softwarefirmen entgegen kommen. Die auf der Spaceworld gezeigten Demos sahen jedenfalls besser aus als alles bisher Dagewesene und liefen größtenteils in Echtzeit.



Spiele-Genie Shigeru Miyamoto war bei der Gamecube-Präsentation sichtlich guter Laune

Technische Daten

	MPU (MICROPROCESSOR UNIT)
Typ	IBM Power PC 'Gekko' (abgewandelt)
Herstellungsprozess	0.18 Mikron Copper Wire Technologie
Taktfrequenz	405 MHz
CPU-Kapazität	925 Dmips
Internal Data Precision	32Bit Integer & 64Bit Floating-Point
Externe Bus-Bandbreite	1.6 GB/Sekunde (32-Bit-Address-, 64-Bit-Daten-Bus; 202.5 MHz)
Internes Cache	L1: Befehle 32 KB, Daten 32 KB L2: 256 KB
	GRAFIKEINHEIT (SYSTEM LSI)
Typ	'Flipper'
Taktfrequenz	202.5 MHz
Integrierter Frame Buffer	ca. 2 MB, Zugriffszeit: 5ns (1T-SRAM)
Integriertes Texture Cache	ca. 1 MB, Zugriffszeit: 5ns (1T-SRAM)
Textur-Lese-Bandbreite	12.8 GB/Sekunde
Hauptspeicher-Bandbreite	3.2 GB/Sekunde
Farben, Z-Buffer	jeweils 24 Bit
Render-Funktionen	Fogging, Subpixel Anti-Aliasing, HW Light x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texture/Bump/Environment-Mapping, Mip-Mapping, Bilinear Filtering, Real-Time Texture Decompressing (S3TC) und vieles mehr
Sonstiges	Real-Time Decompression of Display List, HW Motion Compensation Capability
	SOUNDEINHEIT (SYSTEM LSI)
Typ	Special 16Bit DSP
Befehls-Speicher	8 KB RAM + 8 KB ROM
Daten-Speicher	8 KB RAM + 4 KB ROM
Taktfrequenz	101.25 MHz
Kanäle	max. 64
Sampling-Rate	48 KHz
	LEISTUNGSDATEN
Fließkomma-Operationen	13 GFLOPS
Polygon-Leistung	6 bis 12 Millionen Polygone/Sekunde (in einem realen Spiel mit allen Effekten)
	SPEICHER
Hauptspeicher	24 MB 1T-SRAM, Zugriffszeit: max. 10ns
A-Memory	16 MB 100MHz DRAM
	DATENTRÄGER
Typ	CAV (Constant Angular Velocity) System
Zugriffszeit	128ms
Transferrate	16 Mbps bis 25 Mbps
Medium	8cm Nintendo Gamecube Disc (Mini-DVD, basierend auf Matsushitas Optical-Disc-Techn.
Disc-Kapazität	1.5 GB
	ALLGEMEINES
Anschlüsse	4x Controller Port, 2x Digicard Slot, 1x Analog AV Output, 1x Digital AV Output, 2x High Speed Serial Port, 1x High Speed Parallel Port
Stromversorgung	AC Adapter, DC12V x 3,5A
Abmessungen	150mm (B) x 110mm (H) x 161mm (T)

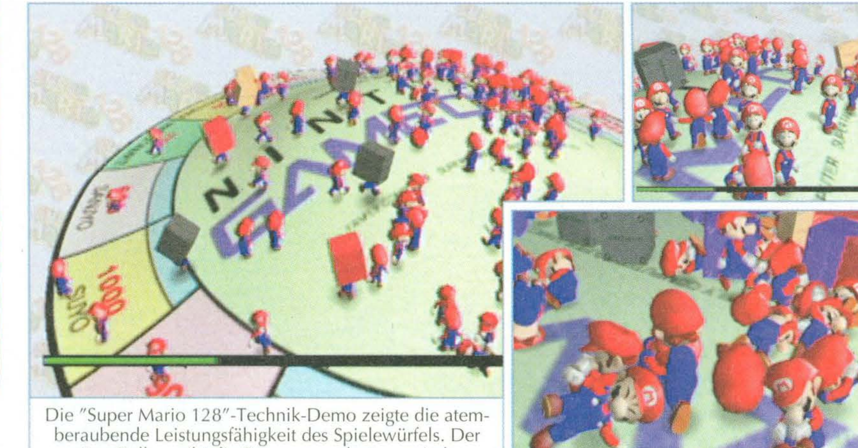


Perfekte Konsole?

Zur Demonstration der Hardware-Fähigkeiten bemühte Nintendo keine Geringeren als den berühmtesten Klempner der Welt, Mario, und seinen genialen Schöpfer Shigeru Miyamoto. Zu Beginn wuselten mehrere Marios auf einer noch flachen 3D-Landschaft. Nach und nach erhöhte sich die Zahl auf 128: Die putzigen Klempner schleppten herumstehende Würfel oder purzelten übereinander. Die gesamte Demo verlief physikalisch korrekt, während die Bildrate stets konstant blieb und die Auslastung der Konsole nie die 50%-Marke überschritt. Ein zweites Technikbeispiel war nicht minder beeindruckend: Eine detaillierte Dodge Viper, bestehend aus 12.000 Polygonen, funkelte im virtuellen Licht, während die Kamera um das Fahrzeug schwenkte. Die PS-Boliden erfuhren eine wundersame Vermehrung, bis schließlich zwölf Autos zu sehen waren. Bei 60 Bildern pro Sekunde macht das etwa neun Millionen Polygone inklusive Lichteffekte. Auch Factor 5s "Star Wars"-Demo klotzt mit etwa zwölf Millionen Vielecken: Firmenmitbegründer Julian Eggebrecht hält 20 Millionen in einem echten Spiel mit Effekten für realistisch.

Die 'Gekko'-CPU ist zusammen mit der 'Flipper'-Grafikeinheit nicht nur in der Lage, riesige Polygon-Mengen durch die Gegend zu wirbeln. Mindestens genauso wichtig sind Texturen, die auf die geometrischen Figuren 'geklebt' werden. Auch hier verheißt der Gamecube nur Gutes: Dank S3TC-Textur-Komprimierung benötigen die bunten Tapeten nur ein Sechstel des Speicherbedarfs. Besonders praktisch: Die Dekomprimierung läuft im Grafikchip automatisch und ohne Leistungseinbußen ab. Das Resultat sind extrem detaillierte Texturen, die der Umgebung ein realistisches Aussehen bescheren.

Komplettiert wird das Chip-Layout von zwei RAM-Arten. Den Großteil mit 24 MB bestreitet das ultraschnelle, von MoSys entwickelte 1T-SRAM. Dieser Hauptspeicher glänzt mit kurzer Zugriffszeit sowie geringem Platz- und Energiebedarf. Sound- und andere, nicht superschnell benötigte Daten werden im 16 MB großen DRAM (A-Memory) abgelegt. Zusammen mit dem fixen Bussystem (3,2 GB/s) scheint der Gamecube eine nahezu perfekte Konsole zu sein, die darüber hinaus extrem Entwickler-freundlich ist. Zumindest laut Aussagen derer, die bereits über ein Developement-Kit verfügen – denn die sind bis zum Jahresende noch dünn gesät.



Die "Super Mario 128"-Technik-Demo zeigte die atemberaubende Leistungsfähigkeit des Spielewürfels. Der grüne Balken gibt die Prozessorauslastung wieder.

würfelt nicht

Neben dem Anschluss für ein Modem befinden sich an der Unterseite des Gamecube noch zwei andere Schnittstellen: ein weiterer HIGHSPEED SERIAL PORT sowie ein HIGHSPEED PARALLEL PORT. Über die Verwendungsmöglichkeiten dieser Anschlüsse können wir nur spekulieren, da sich Nintendo nicht dazu äußerte. Denkbar sind u.a. Festplatte, Drucker, das Anstöpseln von Video- und Digital-Kameras oder anderen, noch geheimen 'Spielereien' – lassen wir uns überraschen. Im Vergleich zur PS2 muss der Gamecube im Bereich Anschlüsse allerdings zurückstecken, da die 128-Bit-Maschine von Sony über die gängigen, normierten USB- und Firewire-Buchsen verfügt.

An der Rückseite des Spielwürfels liegen zwei Ausgänge für das Bildsignal. Die 'ANALOG-AV-OUTPUT' betitelte Buchse gleicht optisch dem N64-Anschluss. Der 'DIGITAL-AV-OUTPUT' gibt, wie der Name schon sagt, digitale Informationen aus. Ob sich der Konsole ein echtes RGB-Signal entlocken lässt, ist momentan noch unklar. Fest steht jedenfalls, dass der Gamecube dank digitalem Ausgang (ebenso wie die PS2) für die nächste Generation von HDTV-Fernsehern gerüstet ist.

Über die Internet-Pläne hüllt sich Nintendo noch in Schweigen. Fest steht jedenfalls, dass der Gamecube auf die Online-Zukunft vorbereitet sein wird: Ähnlich wie Sonys PS2 verfügt der Spielewürfel über kein integriertes MODEM. Um in den Genuss der Internet-Fähigkeiten zu kommen, müsst Ihr entweder ein 56k-Analog-Modem oder in einigen Jahren den Breitband-Adapter nachrüsten.

Als Datenträger kommt beim Gamecube ein spezielles, vom Elektronik-Riesen Matsushita entwickeltes MINI-DVD-Format zum Einsatz. Das optische Speichermedium ist mit 8cm Durchmesser und 1,5 GB Fassungsvermögen um ein Drittel kleiner als eine normale DVD. Die schnuckligen Mini-DVDs vereinen dabei einige wichtige Punkte: So sind die Silberlinge laut Nintendo aufgrund ihres Formats und dem hochentwickelten Kopierschutz absolut sicher vor Softwarepiraten. Zweiter Vorteil gegenüber der normierten DVD sind die nicht anfallenden Lizenzgebühren: Würde der Gamecube DVD-Filme abspielen, müsste Nintendo pro Konsole etwa 40 Mark an das DVD-Konsortium zahlen, was den angepeilten Massenmarktpreis unter 500 Mark in die Höhe treiben würde. Zuguterletzt sparen sich Gamecube-Entwickler die hohen Investitionen für kostspielige ROM-Module: Die Mini-DVD ist günstig in der Herstellung und Nintendo verspricht sogar die Lizenznehmergebühren für PS2-Software noch zu unterschreiten. Das bedeutet, dass die Firmen bei der Entwicklung von Gamecube-Spielen nicht mehr Risiken eingehen als beispielsweise für Playstation- oder Dreamcast-Projekte. So können auch weniger finanzstarke Unternehmen auf den Nintendo-Zug aufspringen.

Zum Speichern von Spielständen offeriert Nintendo zwei Varianten: Zum einen könnt Ihr eine 4 Mbit (0,5 MB) große FLASH-MEMORY-CARD benutzen oder via Adapter eine von Panasonic gefertigte SD DIGICARD mit 64 MB Fassungsvermögen einsetzen. Letztere lässt sich nicht nur als simpler Spielstandspeicher gebrauchen, vielmehr „haben wir die Funktionen des 64DD beim Gamecube in die Form der SD Digicard transferiert", so Nintendos Vizepräsident für Unternehmensfragen Perrin Kaplan. Bis Ende 2001 wird Panasonic voraussichtlich 256 MB große Versionen der SD Digicard ausliefern – Speicherprobleme dürften damit wohl nicht auftreten.

Der Gamecube verfügt (wie schon der 64-Bit-Vorgänger) an der Vorderseite über VIER JOYPAD-ANSCHLÜSSE – ein Multiplayer-Adapter à la Sony ist also überflüssig. Als weiteres Feature könnt Ihr via entsprechendem Kabel den Game Boy Advance an die 128-Bit-Konsole anschließen und das Handheld beispielsweise als vollwertigen Controller mit eingebautem Bildschirm verwenden. Auf diese Weise lassen sich Charktere und andere spielerelevante Daten problemlos übertragen. Andere Einsatzmöglichkeiten, wie das Game-Boy-Display als ständig präsenten Menübildschirm oder Umgebungskarte zu nutzen, sind ebenfalls denkbar.

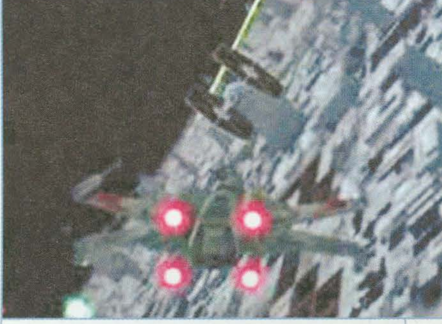
In puncto CONTROLLER verblüfft Nintendo die Fachleute immer wieder aufs Neue – man denke nur an das revolutionäre (wenn auch manchmal unpraktische) 'Drei-Griff'-Design des N64-Pads samt feinfühligem Analog-Stick. Auch der Gamecube-Controller überrascht mit einigen Innovationen und nur noch zwei Griffen: Die auffälligsten Neuerungen findet Ihr auf der rechten Seite, wo die gelben C-Knöpfe des N64-Vorgängers durch einen gleichfarbigen Analog-Stick ersetzt wurden. Laut Miyamoto, der den Controller maßgeblich mitentwickelte, soll dieser vornehmlich zur stufenlosen Steuerung der virtuellen Kamera dienen. Als zweites fällt der im Vergleich zu den anderen Aktionstasten riesige A-Button auf: Durch den Größenunterschied und die zentrale Lage kommt diesem Knopf eine besondere Bedeutung zu – im Vergleich zu Konkurrenz-Controllern erfühlt Ihr so die Position, ohne einen Blick darauf zu werfen. Im Halbkreis um die A-Taste herum befinden sich die nierenförmigen B-, X- und Y-Buttons. Auch hier spürt Ihr durch die gedrehte Anordnung deutlich, welchen Knopf Ihr gerade betätigt. An die rechte Hinterseite wurde der vom N64-Pad bekannte Z-Trigger verfrachtet, welcher hauptsächlich als Kamera-Lock zum Einsatz kommt. Ein Stück unterhalb liegt der analoge R-Button und gegenüber sein entsprechendes Pendant. Ebenfalls auf der linken Seite findet Ihr in zentraler Position den Analog-Stick, mit dem wohl die meisten Helden durch die 3D-Landschaft dirigiert werden. Traditionelles Digi-Kreuz, Start-Taste und eingebauter Rumble-Motor komplettieren schließlich den Gamecube-Controller. Entwickler, die das Pad bereits in den Händen halten durften, sind jedenfalls begeistert: Es schmiegt sich perfekt in kleinere und größere Hände, die analogen Tasten sind deutlich angenehmer als die von Playstation 2 bzw. Dreamcast und die Buttons lassen sich allesamt intuitiv bedienen – der perfekte Controller?

Erst mit diesen Bildern wird die wahre Größe des Gamecube deutlich: Besonders beeindruckend ist der im Vergleich zum N64 zierliche Gamecube-Controller, der trotz identischer Tastenfülle deutlich schrumpfte.



Mix-Cores "Rebirth"-Trailer war ein Zusammenschnitt von vorgerenderten Szenen und diente zur Demonstration der FMV-Fähigkeiten des Gamecube





Film oder Spiel? Bei Factor 5s "Star Wars"-Demo nicht zu unterscheiden.

Die Software

Wer entwickelt für Gamecube?

First- und Second-Party-Studios: ***Nintendo, NST, Rare, Retro Studios, Left Field Productions, Silicon Knights, NDCube***
Third-Party-Studios: ***Acclaim, Ubi Soft, Titus, LucasArts, 3DO, Capcom, Conspiracy, Lost Boys Group, Mix-Core***

Die leistungsstärkste Konsole lässt sich nicht ohne qualitativ hochwertige Spiele verkaufen. Bisher hat es Nintendo – oder besser Shigeru Miyamoto – bei jedem Konsolen-Start geschafft, das Videospielgeschäft mit Innovationen zu beleben. Dieses Ziel hat sich Big N auch für die Next-Generation-Konsole gesetzt: Mario, Luigi, Link, Samus, Pokémon – nahezu alle wichtigen Firmen-Maskottchen gaben sich bei der Software-Präsentation auf der Spaceworld ein furioses Stelldichein. Die kurzen, rasant geschnittenen Trailer zeigten die Helden in unglaublich detaillierten Outfits, flüssig animiert und hochauflösend – fast schon zu schön, um echte Spieleoptik zu sein. Weit gefehlt: Zwar waren einige Titel wie "Rebirth", "Metroid" und "Wave Race" tatsächlich nur vorgerenderte FMVs, dafür schlug sich Langohr Link mit Bösewicht Ganondorf in Echtzeit. Auch Marios Bruder Luigi turnte real in einem Geisterhaus umher und flüchtete vor den Angriffen transparenter Comic-Gespenster. Hinter verschlossenen Türen durften sich einige Journalisten von Factor 5s neuem "Star Wars"-Demo überzeugen. Eine Szene zeigte den Angriff der Rebellen auf den Todesstern: Laut Julian Eggebrecht von Factor 5 schwirren dort 70 Tie-Fighter und X-Wing umher – zusammen etwa 200.000 Polygone bei 60 Bildern pro Sekunde, ausgeleuchtet von acht Lichtquellen und mit diversen Effekten wie Bump-Mapping unterlegt. Eine beeindruckende Leistung und von der Filmvorlage kaum zu unterscheiden.

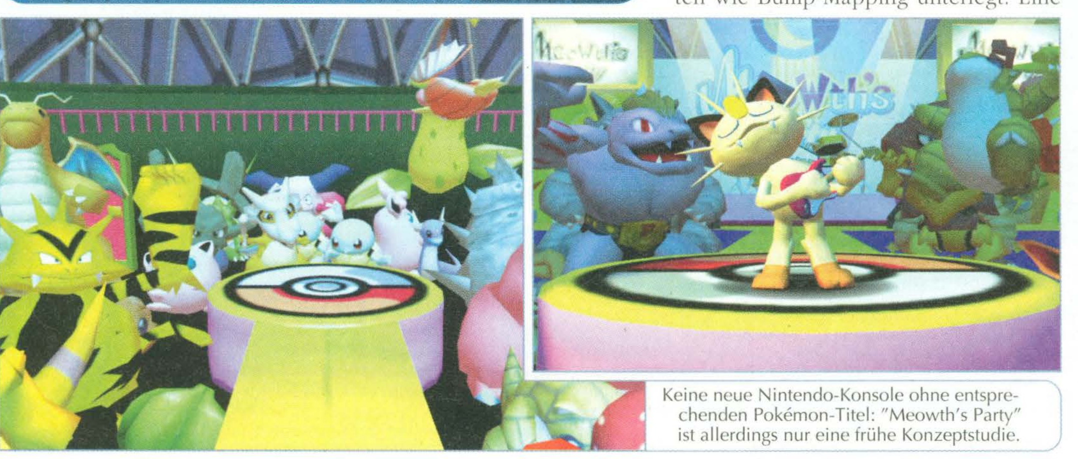
Der Kampf zwischen Gut und Böse findet seine Fortsetzung auf dem Gamecube. Übrigens: Die Bilder sind von einem Echtzeit-Demo!

Aus den Videos lässt sich leider nicht auf den Spielablauf und die insgesamte Qualität schließen. Schenkt man Nintendo glauben, ist dies Absicht: Big N hat Angst, dass innovative Ideen von anderen Firmen 'übernommen' werden und verzichtete deshalb darauf, echte Spiele-Szenen zu zeigen. Apropos andere Firmen: Laut Jim Merrick, Technischer Direktor von Nintendo Amerika, können wir „versichert sein, dass alle traditionellen Nintendo-Entwickler bereits an Bord sind." Auch zum Problemthema Square gab Merrick einen Kommentar ab: „Im Moment können und dürfen wir dazu noch nichts sagen, das ist eine Angelegenheit zwischen Nintendo Japan und Square. Wir sind uns der Bedeutung der Firma durchaus bewusst – wir würden Square und auch Enix gerne als Entwickler für Gamecube sehen. Wir dürfen aber keine Informationen über die japanischen Geschäftsbeziehungen herausgeben." Selbst wenn sich Square querstellt, hat Nintendo bereits jetzt wichtige japanische Entwickler wie Capcom um sich geschart: So erscheint der fürs N64 geplante Horror-Schocker "Resident Evil: Zero" nun Gamecube-exklusiv.

Neue Infos zum Nintendo-Software-Portfolio werden wir wohl nicht vor der E3 2001 erhalten. Dort wird sich herausstellen, welche Versprechungen Big N einhält und wie sich der Gamecube gegen PS2, X-Box und Dreamcast behaupten kann. Die Chancen für eine glorreiche Rückkehr des ehemaligen Marktführers sind jedenfalls äußerst aussichtsreich. *os*

Spiele für den Gamecube

TITEL	ENTWICKLER	BEMERKUNG
Animaniacs	Conspiracy	angekündigt
Banjo Kazooie	Rare	gezeigt als Echtzeit-Demo
Cars	Nintendo	Technik-Demo in Echtzeit
Creatures	Cyber Labs	angekündigt
Donald Duck	Ubi Soft	angekündigt
Knights	Lost Boys Group	angekündigt
Luigi's Mansion	Nintendo	gezeigt als Echtzeit-Demo
Mario 128	Nintendo	Technik-Demo in Echtzeit
Meowth's Party	Nintendo	gezeigt als Echtzeit-Demo
Metroid	Retro Studios	gezeigt als FMV
Perfect Dark	Rare	gezeigt als Echtzeit-Demo
Rayman Tribes	Ubi Soft	angekündigt
Rebirth	Mix-Core	gezeigt als FMV
Resident Evil: Zero	Capcom	angekündigt
Star Wars: Rogue Squadron	Factor 5	gezeigt als Echtzeit-Demo
The Land before Time	Conspiracy	angekündigt
Thornado	Factor 5	gezeigt als Echtzeit-Demo
Tiny Toons	Conspiracy	angekündigt
Too Human	Silicon Knights	gezeigt als FMV
Wave Race	NST	gezeigt als FMV
Zelda	Nintendo	gezeigt als Echtzeit-Demo



Keine neue Nintendo-Konsole ohne entsprechenden Pokémon-Titel: "Meowth's Party" ist allerdings nur eine frühe Konzeptstudie.

OFFICIAL VIDEO GAME

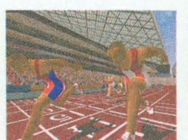
Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...

...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

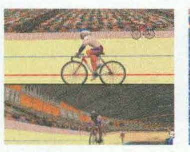
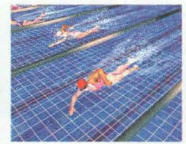
Sydney 2000

Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle







Entwickelt von

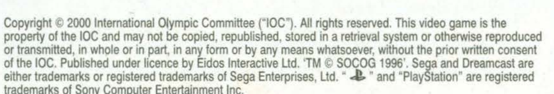


Erhältlich für





PC CD



www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch



www.eidos.com

Die Brut der



Wer glaubt, dass sich Vampire nur in muffigen Eichensärgen wohl fühlen, irrt gewaltig!

WORK in PROGRESS

Versoftungen zugkräftiger Comic-Lizenzen erfreuen sich enormer Beliebtheit. Besonders die unverwüstlichen Muskelprotze des Marvel-Universums feiern einen Konsolenauftritt nach dem anderen. Nach den mutierten X-Men und Evergreen Spider-Man wagt nun Vampirjäger Blade die Wandlung vom Papier-Protagonisten zum Polygon-Charakter. Blade ist allerdings nicht der klassische, amerikanische Strahlemann, sondern ein düsterer Held, der durch tragische Ereignisse zu dem wurde, was er ist: Ein erbarmungsloser Kreuzritter im Kampf gegen die Brut der Nacht. Kurz vor Blades Geburt wird seine Mutter von einem Vampir angefallen und infiziert. Im Sterben liegend schenkt sie ihrem Sohn das Leben, doch ein Teil der unheimlichen Kräfte ihres Mörders geht auf Blade über. Dank seiner gemischten Veranlagung besitzt er eine übernatürliche körperliche Stärke, kann aber wie jeder normale Mensch im Sonnenlicht wandeln, ohne zu Staub zu zerfallen. Von Rache für den Tod der Mutter getrieben, widmet der Halb-Vampir sein Leben fortan der Ausrottung von Draculas Erben – unterstützt durch seinen Mentor und Ersatzvater Abraham Whistler.

Manchmal weicht die Kamera von Eurer Seite und schwenkt auf eine effektvollere Perspektive. Rechts seht Ihr ein Portal zum Speichern.

Auf dem Schiff tretet Ihr gegen einen schlagkräftigen Obervampir an

Die Handlung des Playstation-"Blade" basiert weder auf einer Ausgabe des Comics noch auf dem gleichnamigen Kinofilm (siehe Kasten). Das US-Team Hammerhead entwarf eine Story, die zeitlich vor dem Leinwandspektakel angesiedelt ist. Um die alleinige Macht über alle elf vom 'House of Erebus' regierten Vampirsippen zu erlangen, plant der Clan der Palantine die Beschwörung einer uralten dämonischen Macht, des allmächtigen 'Night Beast'. Nicht nur die Welt der Blutsauger, auch die gesamte Menschheit würde im Fall der Wiedergeburt des Dämons unterjocht und mit ewiger Dunkelheit gegeiselt. Um die finsteren Pläne der Vampire zu vereiteln, kommt Mischling Blade ins Spiel. Erster Schauplatz des Geschehens ist ein Verladebahnhof im Hafengebiet, wo eine Kiste mit dem Night Beast verschifft werden soll. Ihr steuert Blade wie Lara in "Tomb Raider" durch dreidimensionale Polygonwelten, die Kamera bleibt hinter Euch. Bereits nach ein paar Schritten stürmt ein schwerbewaffneter Hafenarbeiter auf Euch zu. Kein Grund zur Beunruhigung, ist Blade doch ein wahrer Martial-Arts-Künstler. Mit ein paar deftigen Handkantenschlägen und Tritten entledigt Ihr Euch des unhöflichen Schurkens. Da Kämpfen einen Hauptbestandteil des Spiels darstellt, stehen Euch natürlich nicht nur die bloßen Fäuste zur Verfügung. Neben Eurem überdimensionalen Schwert nutzt Ihr zahlreiche Schusswaffen, auf die Ihr im Lauf der Zeit stoßt. Von Revolver, Schrotgewehr und Maschinenpistole bis hin zum Granatwerfer reicht die Palette. Außergewöhnlich bei "Blade" ist die reichhaltige Munitionsauswahl: Für jede Knarre gibt es neben Standardprojektilen noch spezielle Carbon- und Silbergeschosse.



Gut gezielt ist halb getroffen: Mit der R1-Taste visiert Ihr automatisch den nächsten Feind an und folgt seinen Bewegungen.



Der UV-Strahler schießt gebündeltes Sonnenlicht ab und ist folglich nur gegen die Untoten wirksam



Munitions-Taktik: Ob dicker Cop, Bluthund oder Zombie – jeder Gegner hat seine ganz persönliche Schwachstelle.



Spektakulär: Je nach Umgebung wird Blade in ein anderes, realistisches Licht gehüllt.





Neben zünftigen Schießereien fordern Euch vereinzelte Sprungpassagen auch Hüpfgeschick ab

Vom Comic ins Kino

Die Figur Blade wurde 1972 vom Amerikaner Marv Hoffman erfunden. Seinen ersten Gastauftritt hatte der gnadenlose Jäger in der populären Horror-Comic-Reihe 'Tombs of Dracula', wo er zusammen mit zwei weiteren Vampirkillern den Fürsten der Finsternis rund um den Globus hetzte. Eine eigene Serie rund um das furchtlose Trio floppte zwar, im Kino waren zu dieser Zeit aber schwarze Actionhelden wie 'Shaft' enorm populär. Marvel nutze die Gunst der Stunde und widmete Leserliebling Blade schließlich eine eigene Serie. Mit Erfolg – bis heute zählt Blade in den Vereinigten Staaten zu den beliebtesten Helden aus dem Verlagsimperium um Zeichenlegende Stan Lee. In Deutschland fanden die Comics verhältnismäßig wenig Beachtung. Bei uns ist Blade hauptsächlich durch den gleichnamigen Hollywood-Film aus dem Jahr 1998 bekannt geworden. In dem harten Streifen jagt Wesley Snipes in der Titelrolle seinen Erzfeind Deacon Frost (Stephen Dorff), jenen Vampir der seine Mutter ermordete und nun an der Erschaffung des ultimativen, Sonnenlicht-resistenten Blutsaugers arbeitet. Blades Mentor Whistler mimt 'Convoy'-Star und Countrysänger Kris Kristofferson. Der weltweite Erfolg des Leinwandspektakels ließ auch das Merchandise-Geschäft um den grimmigen Klingenmeister erneut aufblühen. Von Baseballmütze bis zur coolen Originalsonnenbrille können sich Blade-Fanatiker stilecht in Schale werfen. Für 2001 ist zudem ein Wiedersehen im Kino geplant. Mit den Dreharbeiten zu "Blade 2" wurde zwar noch nicht begonnen, Snipes und Kristofferson haben aber bereits ihren Auftritt zugesagt.





Vom Hass getrieben: Vor allem Stephen Dorff überzeugte als Bösewicht in der Blade-Verfilmung

Der Granatwerfer darf mit Sprengladungen, Minen und wirbelnden Klingen bestückt werden. Dabei ist die Wahl der Patronen außerordentlich wichtig: Zwar machen die unterschiedlichen Kugeln bei Menschenfleisch keinen Unterschied, Zombiehunde und Werwölfe lassen sich aber eher von geweihtem Silber als einer Ladung Standardschrot beeindrucken. Abwechslungsreich gestalten sich auch die Schauplätze: Nach dem Kampf im Hafen setzt Ihr die Jagd auf das Night Beast in Chinatown, einem Museum und einer stillgelegten Flugzeugfabrik fort. An einigen Stellen habt Ihr zudem die Wahl zwischen verschiedenen Handlungsverläufen. So müsst Ihr Euch beispielsweise einmal entscheiden, ob Ihr lieber Eurem entführten Freund Whistler helft oder die Stadt vor der Zerstörung durch das wütende Night Beast befreit. Auch klassische Elemente des Vampirismus haben Einfluss auf den Story-Verlauf: Während Ihr die bereits genannte Flugzeugfabrik am helllichten Tag beinahe gefahrlos infiltrieren könnt, steht Euch nach Einbruch der Dunkelheit eine ganze Armee der nachtaktiven Vampire gegenüber.

Laut Activision befand sich die Vorabversion noch in einem sehr frühen Stadium, weshalb über die technischen Qualitäten von "Blade" wenig gesagt werden kann. Sehr gelungen sind aber schon jetzt die vielseitigen Lichteffekte und die stimmungsvolle Sprachausgabe: So wird die düstere Stimmung der Vorlage hervorragend transportiert. Sollte bis zur Veröffentlichung Ende November Grafik-Ruckeln und mangelhafte Gegnerintelligenz beseitigt sein, steht Playstation-Besitzern ein martialisches Actionspektakel ins Haus. *cg*



Die eingestreuten Zwischensequenzen laufen in Echtzeitgrafik ab. Kollege Whistler meldet sich ab und an per Funk mit nützlichen Hinweisen.

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Blade !

Mit Schrotgewehr statt Eichenpflock: Bleihaltige Vampirjagd in der Großstadt. Nicht nur Comicfans freuen sich auf Blades Videospieldebüt.

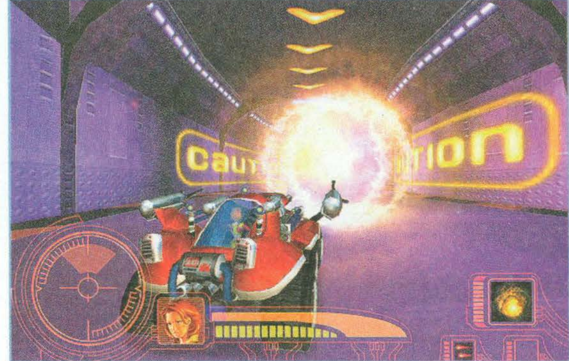


So sehen also zukünftige Sportstadien aus: Während die VIPs hinter schusssicherem Glas ihren Champagner schlürfen, duellieren sich Grok und Volcana im Nahkampf.

Sport ist Mord

WORK in PROGRESS

In Infogrames' düsterer Zukunftsvision kämpfen die Athleten auf der Playstation 2 nicht für Ehre und Medaillen, sondern ums nackte Überleben.



Das war knapp: Eine gegnerische Lenkrakete explodiert an Eurem Energie-Schutzschild.



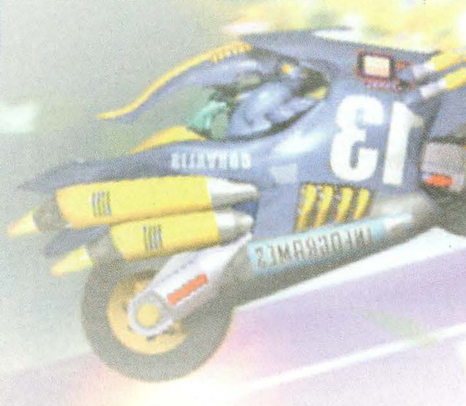
Vorgerenderte Zwischensequenzen stellen Euch die mutigen "Motor Mayhem"-Teilnehmer vor

Die Erde in nicht allzu ferner Zukunft: Anstatt an einem schönen Samstagnachmittag in ein Fußballstadion zu schlendern oder pfeilschnellen Formel-1-Boliden beim Rundendrehen zuzusehen, fröhnen die Menschen einem etwas anderen sportlichen 'Vergnügen' – die mörderische Vehicle Combat League (VCL) ist anno 2025 der Publikumsmagnet und TV-Quotenknüller schlechthin. Wagemutige Recken in ihren waffenstarrenden Vehikeln sorgen für die Unterhaltung der durch den Duvo-Krieg abgestumpften Meute. Die Duvo waren eine tief im Erdinneren lebende intelligente Spezies, welche sich parallel zur Menschheit entwickelte. Eines Tages verließen sie ihr Refugium nahe des brodelnden Erdkerns und attackierten die völlig überraschten Humanoiden. Der Krieg dauerte viele Jahre und wurde erst durch die 'Manufactured Individuals' (Minduals), einer genetisch veränderten Abart der Menschen, zu Gunsten unserer schwächlichen Rasse entschieden.

Die blutigen Schlachten liefen live im Fernsehen, und die mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Minduals avancierten zu vielumjubelten Helden. Nach Ende des Krieges verlangten die TV-Junkies nach weiterem Nervenkitzel. Findige Fernsehmacher sowie Kriegsveteranen erkannten das brach liegende Zuschauerpotenzial und riefen die Vehicle Combat League ins Leben: Wagemutige Teilnehmer aus aller Herren Länder sollten sich in ausgemusterten Militärmaschinen erbitterte Duelle

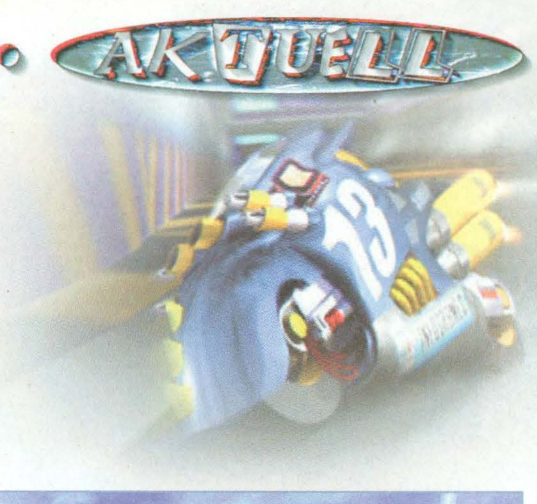


In einigen Arenen jagt Ihr Eure Gegner unter freiem Himmel (z.B. in einer Tempelanlage), andere Level befinden sich dagegen unter Tage (rechts oben).



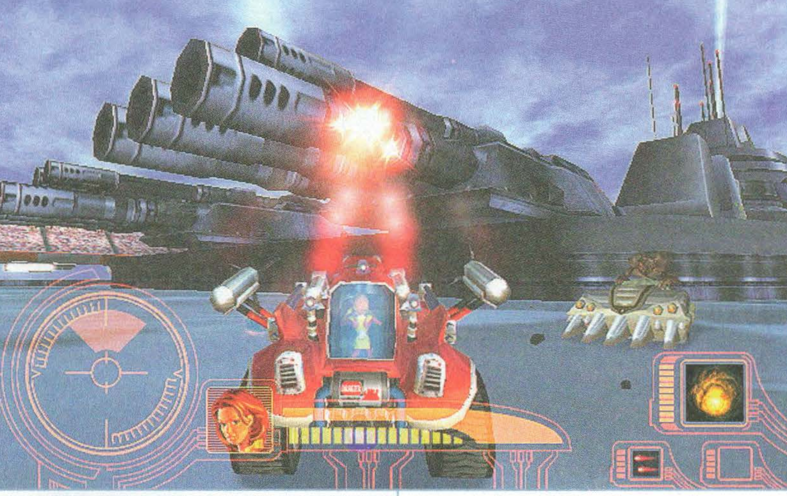
Der Mindual Grok beherrscht eine besonders durchschlagende Attacke, bei der er seinen Unterarm vom Körper trennt.







Hier bereitet sich der Gen-Mutant auf das Abfeuern seiner riesigen Faust vor



Sogar ein futuristischer Flugzeugträger wurde von den VCL-Veranstaltern gemietet. Die großen Kanonen sind zum Glück inaktiv.



liefern – natürlich nur mit entsprechender TV-Vermarktung. Die ersten VCL-Wettkämpfe waren ein sensationeller kommerzieller Erfolg und die Ausrichter beschlossen, die sporadischen Veranstaltungen in regelmäßige Liga-Wettbewerbe umzuwandeln. Und so entstanden vier geographische Divisionen, die das ganze Jahr über in Dutzenden Schlachten ihre Champions ausspielen. Die neun Besten dürfen sich am Ende der Saison schließlich der ultimativen Herausforderung stellen, dem "Motor Mayhem".

Im gleichnamigen Playstation-2-Spiel des kalifornischen Entwicklers Beyond Games (u.a. "Battle Wheels" für Atari Lynx und "Ultra Vortek" auf Atari Jaguar) schlüpft Ihr in die Haut eines dieser todesmutigen Charaktere. Euer Ziel: der Gewinn der Motor-Mayhem-Meisterschaft. Jeder Teilnehmer tritt dabei mit seinem individuell designten Kampfvehikel an: Während beispielsweise der abgebrühte Motorrad-Freak Corvalis mit seinem superschnellen 'Burn Cycle' durch die Kampfarena prescht, lässt es die hübsche Volcana mit ihrem stark gepanzerten 'Fire Truck' wesentlich langsamer, aber nicht minder gefährlich angehen. In insgesamt acht riesigen 3D-Arealen müsst Ihr Euch gegen die gnadenlose Konkurrenz behaupten: Egal ob Flugzeugträger, verlassenes Industrie-Gelände, uralte Kultstätte oder futuristisches Sportstadion – jede der Polygon-Umgebungen glänzt mit hoher Interaktivität. So lassen sich die meisten Bauten innerhalb der Austragungsorte mit entsprechend großkalibrigen Waffen in tausend Stücke schießen oder geheime Räume durch nützliche Extras freisprengen. Neben Goodies haben die Veranstalter der VCL noch andere 'Nettigkeiten' wie Minen, Selbstschussanlagen und Laserbarrieren versteckt: Im Kampfgetümmel solltet Ihr deshalb nicht nur ein Auge für Eure Konkurrenten haben, sondern auch auf heimtückische Fallen aufpassen.

Für alle Multiplayer-Fans dürften die zahlreichen Mehrspieler-Varianten interessant sein: Für bis zu vier Zocker bietet Beyond Games' Action-Spektakel im Splitscreen nämlich alles, was das Herz begehrt – von gnadenlosen Deathmatches bis hin zu Teamkämpfen.

Die ersten Bilder von "Motor Mayhem" sind sehr vielversprechend: Die 3D-Arenen protzen mit zahlreichen kleinen Details wie beweglichen Scheinwerfern, Leuchtschriften und anderen animierten Objekten. Auch die großen Fahrzeuge überzeugen mit glänzenden Lackreflexionen, hübschen Transparenzeffekten, morphenden Geschütztürmen und 'lebendigen' Fahrern. Doch die Krönung der Arenen-Ballerei sind die grandiosen Explosionen: Erledigt Ihr ein feindliches Vehikel, fliegen Euch dutzende Polygon-Stücke um die Ohren und ein bunt leuchtender Feuerball erhellt die nähere Umgebung. Den Screenshots zu Folge läuft "Motor Mayhem" sogar in einer Auflösung von 640 x 480 Pixel und bietet trotzdem noch akzeptable Texturen – wir sind gespannt auf die erste spielbare Version der exzessiven Materialschlacht. *os*

HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
PS2
BRD-RELEASE
2. Quartal 2001

Motor Mayhem!

Renn-Action im Stil von "Vigilante 8": Zerlegt Eure Konkurrenten in riesigen 3D-Arenen und erfreut Euch an farbenprächtigen Explosionen.

Trio Infernale

Insgesamt neun wagemutige Personen nehmen am Motor-Mayhem-Wettbewerb teil – drei von ihnen haben sich für die gnadenlose Schlacht bereits qualifiziert. Diese Ausnahmepiloten stellen wir Euch ein wenig näher vor.

CORVALIS: Der in einen stahlblauen Anzug gekleidete Recke und sein durchgestyltes 'Burn Cycle' bilden eine unzertrennliche Einheit. Er gewann den diesjährigen Southwest-Cup mit einer durchschnittlichen Abschussrate von 4,3. Übrigens: Er ist der einzige Prominente, der bisher den waghalsigen Sprung über den Snake River überlebt hat.

Corvalis ist auf seinem Motorrad schnell wie der Blitz, er besitzt aber nur eine schwache Panzerung.

GROK: Der Gewinner des Northwest-Cups ist ein blutiger Neuling in der 'Vehicle Combat'-Liga. Nichtsdestotrotz faszinierte der Mindual die Zuschauer mit einem neuen Abschuss-Weltrekord von durchschnittlich 5,2 Gegnern. Bemerkenswert: Kein Konkurrent hat bisher ein Gegenmittel für seine vernichtende 'GroundPounder'-Attacke gefunden.

VOLCANA: Die hübsche Rothaarige ist der absolute Liebling der VCL-Zuschauer. Sie hat bereits dreimal den Eastcoast-Cup für sich entschieden und bereitet sich nun mit ihrem gewaltigen Fire Truck auf die Motor-Mayhem-Teilnahme vor. Grotesk: Die Ausrichter des tödlichen Spektakels überlegen, ob sie ihre alles zerstörende Feuersturm-Attacke verbieten sollen.



Der gigantische Grok ist ein Gen-Mutant, der im Duvo-Krieg an vorderster Front kämpfte.



Sexy und mit einem hervorragenden Fahrzeug ausgestattet: Volcana ist ein ernst zu nehmender Gegner.

Nintendo verspricht nicht nur dumpfes Geballere, sondern auch eine tief greifende Fantasy-Story, die mit Textboxen visualisiert wird.

Todes-sünde

Wie Phoenix aus der Asche erscheint Nintendos Action-Knüller "Sin and Punishment" auf der N64-Bühne – während der Spaceworld 2000 haben wir uns todesmutig auf die Killer-Mutanten gestürzt.



Aufschaltautomatik sei Dank: Die dicken Zwischen- und Endgegner werden markiert und zielsicher zerlegt.

Japan in ferner Zukunft: Die Inselgruppe im pazifischen Ozean platzt aus allen Nähten, die Nahrungsressourcen werden allmählich knapp – den Menschen bleibt nichts anderes übrig als sich nach neuer Kost umzusehen. Findige Forscher entwickeln deshalb eine neue, schnell wachsende Lebensform, die in der Gegend von Hokkaido gezüchtet wird und von der Bevölkerung als billiger Eiweißlieferant genutzt wird. Doch eines Tages bringt die eigentlich friedfertige Spezies fleischfressende Mutationen (Lufians) hervor, die sich ohne Zögern auf ihre Schöpfer stürzen. Schon nach kurzer Zeit ist der komplette Nordosten Japans unter der Kontrolle der gierigen Biester. Die Regierung beschließt in einer Panikreaktion die Evakuierung der Hauptstadt, was in Chaos und unkontrollierbaren Tumulten endet. In einer letzten Verzweiflungstat wenden sich die Verantwortlichen an die internationale Eingreiftruppe 'Armed Volunteers', um die Unruhen in Tokio niederzuschlagen. Die Spezialeinheit geht brutal und ohne Rücksicht auf Verluste ans Werk – viele Unschuldige müssen ihr Leben lassen. Unter den Zivilisten formt sich allerdings Widerstand gegen die grausamen Repressalien: Angeführt von der geheimnisvollen 'She' kämpfen die beiden Jugendlichen Saki und Airan gegen die Attacken der gnadenlosen 'Armed Volunteers' und hungrigen Lufians...

In den engen Gängen geht's heiß her: Achtet auf die superben Lasereffekte.

Diese komplexe Story gehört nicht etwa zum neuesten Square-Rollenspiel, sondern zu einem furiosen 3D-Action-Feuerwerk aus der Feder des Entwicklerteams Treasure (siehe Kasten). Ebenso ungewöhnlich wie der Name des Shooters – "Sin and Punishment" – gestaltet sich der Spielablauf: Ihr seht aus einer Third-Person-Perspektive Euren Helden, wie er auf vorgegebenem Pfad durch eine 3D-Umgebung läuft und auf unzählige Mutanten sowie menschliche Söldner feuert. Mit dem Analog-Stick dirigiert Ihr dabei ein Fadenkreuz über den Bildschirm, via C-Knöpfe weicht Ihr zur Seite aus oder vollführt eine rettende Hechtrolle, durch Drücken der R-Taste springt Ihr über Hindernisse. Damit das Zielen im



Während sich die Plattform in rasendem Tempo nach oben bewegt, attackieren dutzende Mutanten-Gegner.



Phänomenal: Von einer schwebenden Plattform aus (links) erledigt Ihr Jagdflugzeuge sowie Mutanten und stürzt Euch in rasantem...



...Flug sogar auf waffenstarrende Kriegsschiffe – alles ganz lässig mit einer Hand an der Hüfte.





Der Grassteppen-Abschnitt erinnert Saturn-Veteranen an "Panzer Dragoon 2": Während Ihr fliegende Insekten abballert, wälzt sich regelmäßig ein riesiger Wurm aus dem Boden, bis Ihr ihm am Ende schließlich gegenübersteht.

Kampfgetümmel etwas leichter fällt, aktiviert Ihr mit dem A-Button eine magnetische Zielhilfe, die Euer Fadenkreuz mit einem Klick auf den nächsten Feind schaltet. Wer jetzt denkt, die Steuerung sei für einen Action-Kracher zu kompliziert, hat sich getäuscht: Auf der Messe war die Spielzeit streng auf zehn Minuten limitiert, doch diese kurze Spanne reichte für das Beherrschen des Helden und ein begeisterndes Erlebnis vollkommen aus. Die Bilder vermitteln leider nur einen entfernten Eindruck, welches bombastische Feuerwerk sich auf dem Fernseher abspielt: In einem Level steht z.B. Saki ganz lässig – eine Hand an der Hüfte, in der anderen eine Laser-Kanone – auf einer fliegenden Metallplattform, während feindliche Jäger mit Raketen und Maschinengewehrsalven attackieren. Plötzlich geht Ihr in einen Sturzflug über und rast in atemberaubender Geschwindigkeit auf einen Zerstörer zu. Die Geschütztürme feuern donnernd ihre mächtigen Projektile ab, die mit hellem Lichtschweif auf Euch zu flitzen. Ihr wehrt die Angriffe jedoch gekonnt ab und Eure Plattform schießt auf das nächste Schiff zu. Kurz vor der Kollision reißt Euer Steuermann das Ruder nach oben und vollführt gleichzeitig eine waghalsige Rolle um die Längsachse. Die Polygon-Landschaft beginnt sich flüssig zu drehen, bis Ihr schließlich auf dem Kopf stehend über das Flugzeugträgerdeck rast und unbeirrt weiterfeuert – der absolute Wahnsinn!

In einem anderen Abschnitt bewegt sich der junge Held mit flinken Schritten durch das futuristische Tokio. Während Ihr über Betonbrücken, Asphaltstraßen oder gewagte Stahlkonstruktionen spaziert, nehmen Euch plötzlich Einheiten der 'Armed Volunteers' von fliegenden Patrouille-Schiffen und gepanzerten Einsatzwägen aus aufs Korn. Erledigt Ihr die ersten Angriffswellen noch im Laufen, hält Saki nach einigen Gefechten inne, um sich einem besonders flinken Zwischengegner zu stellen. Der geschmeidig animierte Peitschenschwinger erinnert mit seinem blauen Anzug an den Comic-Helden Captain America. Mit geschickten Ausweichmanövern und gezielten Feuerstößen aus Eurer Handfeuerwaffe lasst Ihr seine eingeblendete Energieleiste kontinuierlich schwinden. Habt Ihr den harten Brocken endlich besiegt, geht die Hatz rasant weiter. Einige Attacken später endet der Nachschub an Soldaten abrupt und der Himmel verdunkelt sich mit Dutzenden mutierten Flugwesen. Nachdem Ihr unzählige Kreaturen aus dem Schwarm abgeschossen habt, ergießt sich plötzlich ein Wasserfall an Krabbenartigen Monstern über die angrenzende Mauer. Völlig in Panik ballert Ihr blind auf die wuselnde Meute, bis das gigantische Muttertier erscheint und den Boden erbeben lässt. Nach kurzer Orientierung entdeckt Ihr die Schwachstelle des Biests – der kleine Kopf in der Mitte des Körpers. Mit dem A-Button aktiviert Ihr die Aufschaltautomatik und fixiert das Zielkreuz auf den wunden Punkt des Monsters. Eure Lasersalven lassen die Mutanten-Krabbe erzittern, bis sie mit einem ekligen Schmatzen in winzige Teile zerplatzt – Geschafft!

Noch nicht vorzeigbar war der Zweispieler-Kooperations-Modus, in dem Ihr als explosives Team die Level von den Feindes-Scharen säubert. Ob der Action-Knaller "Sin and Punishment" in Deutschland erscheint, ist noch unklar. Wir können nur hoffen, dass uns Nintendo diesen adrenalinhaltigen Leckerbissen nicht vorenthält – sonst bleibt nur der Griff zum US-Import. *os*

Konsolen-Profis

Iso-Klassiker: "Light Crusader" auf Segas Mega Drive.



Chaotisch: "Guardian Heroes" für den Saturn.

Der japanische Entwickler Treasure mischt seit Anfang der 90er in der Videospielszene mit. Vor allem aus Segas Mega Drive kitzelten die versierten Programmierer zahlreiche Special-FX heraus: So nahmen wir in der MAN!AC-Erstausgabe das Action-Spektakel "Gunstar Heroes" unter die Lupe und attestierten nicht nur 87% Spielspaß, sondern auch die höchste 'Shoots-per-Minute-Rate'. Aber nicht nur im Genre der 2D-Ballerei zeigte Treasure Bestleistungen: "Light Crusader" (ebenfalls MD) faszinierte anno '95 mit hübscher Iso-Optik sowie einer innovativen Kombination aus Action-, Rätsel- und RPG-Elementen. Später bedienten die Japaner alle gängigen Konsolen mit mehr oder weniger gelungener Software, wie z.B. "Mischief Makers" (N64), Radiant Silvergun (Saturn) und Silhouette Mirage (Playstation).



Action-Highlights auf drei verschiedenen Konsolen (von links): "Gunstar Heroes" (MD), Radiant Silvergun (Saturn) und "Mischief Makers" (N64).

Sin & Punishment!

Furioses Action-Spektakel mit atemberaubender 3D-Optik: Erledigt eklige Mutanten und korrupte Militärs im futuristischen Tokio.



HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
D-RELEASE	nicht bekannt





In der Stadt ringt Ihr mit Mutanten- (oben) und Patrouillenschiff-Bossen: Bei jedem Gegner benötigt Ihr flinke Reflexe.





In den Echtzeit-Zwischensequenzen (links) trefft Ihr Eure Verbündeten. Im Spiel seid Ihr allerdings allein unterwegs.

Microsoft macht Ernst

Pressekonferenz in London: Microsoft präsentiert das endgültige Xbox-Logo – und überrascht uns mit der Unterstützung japanischer Top-Entwickler.



Publishing-Gigant Konami will die Xbox mit jährlich zehn Spielen unterstützen, darunter Top-Brandings wie "Silent Hill" und eine neue "Metal Gear Solid"-Episode.

Bekennt sich ebenfalls zur Microsoft-Hardware: "Resident Evil"-Erfinder Capcom vertraut in die Vermarktungskapazitäten des Videospiel-Newcomers.

Sechs Uhr abends in London: Microsoft hat kurzfristig die europäische Fachpresse zusammengetrommelt und ins Internet-Kaffee Nutopia zitiert. Wo sonst nur private Info-Junkies durchs Netz surfen und bei schummriger 'Matrix'-Beleuchtung über die Tastaturen der i-Macs fliegen, kleben jetzt Videospiel-Redakteure und Entwickler hinter den Flachbildschirmen. Bisher prangt noch das massige X auf den Monitoren – der Microsoft-Stab hüllt sich bis zur Stunde Null in Schweigen.

Dann ist es soweit: Pünktlich um Sieben gehen die Lichter aus. Wer rechtzeitig einen Platz am i-Mac ergattert hat, verfolgt die Übertragung auf dem Monitor, der Rest beobachtet die Videoprojektionen an Wand oder Decke des Kaffees.

Eine gute Stunde dauert die Show, in der Microsoft-Manager und führende Drittanbieter-Köpfe die neue Hardware über den Klee loben und sich zum Microsoft-Deal bekennen. Resümee des Abends: Insgesamt 155 Entwickler weltweit haben der Xbox das Ja-Wort gegeben, darunter auch namhafte Playstation-Zulieferer wie Konami ("Metal Gear Solid"), Capcom ("Resident Evil") und Namco ("Ridge Racer", "Tekken") oder kleinere Konsolen-Veteranen à la From Software ("Armored Core") oder Argonaut ("Croc"). Einzig Squaresoft bleibt Sony treu. Aber auch im Lager des "Final Fantasy"-Entwicklers macht sich Unruhe breit – viele Mitarbeiter des Rollenspiel-Giganten plädieren schon jetzt für die Zusammenarbeit mit Gates.

Tatsächlich sind es gerade die liebgewonnenen Playstation-Brandings, die viele Japaner noch 2001 auf die Xbox portieren möchten: Neben einer neuen "Silent Hill"-Episode und einem Xbox-"Metal Gear Solid" hat Konami eine Umsetzung von Carpenters Kino-Klamotte "Das Ding aus einer anderen Welt" angekündigt, sogar Sega-Igel Sonic ist für Sekundenbruchteile über die Mattscheibe gefetzt. Und noch ein Firmen-Maskottchen geht fremd: Auch Sonys Vorzeige-Hüpfer Crash soll demnächst durchs Microsoft-Lager turnen – diesmal für Konami.

Die schiere Masse an Titeln war erdrückend, das Produkt-Portfolio schon jetzt überzeugender als das aktuelle für die PS2 – und mit der Zustimmung von Konami & Co. scheint jetzt auch die letzte Hürde genommen: Bill Gates erobert Japan.

Kein Wunder, denn neben Microsofts Vermarktungs-Kapazitäten sprechen vor allem die Hardware-Spezifikationen für die Xbox: Die Tabellen lesen sich im Vergleich mit Gamecube und PS2 wie der Wunschtraum jedes Entwicklers. Von der CPU-Power bis zur Polygon-Performance: Fast alle Daten sind mindestens doppelt so hoch wie bei den Konkurrenten.

Ob's stimmt? Das bleibt abzuwarten. Viel wichtiger für die Drittanbieter wird dagegen das konsequente Vorgehen gegen Raubkopierer sein: Mit dem doppelt beschichteten DVD9-Medium will man wenigstens der klassischen Schulhof-Piraterie den Riegel vorschieben, denn im Moment sind DVD-Writer mit DVD9-Kapazitäten für den Hausgebrauch nicht erschwinglich. Ob die Rechnung aufgeht, erfahren wir spätestens Herbst 2001: Dann geht Microsoft weltweit in die Offensive. *(rb)*





Spieleszenen gab's leider nur als dürftig aufgelöstes Demo – im augenfeindlichen Briefmarkenformat: Die Szenen liefen unkommentiert, eindeutig identifizieren konnten wir deshalb nur den "Silent Hill"-Helden Harry und Sega-Maskottchen Sonic.



Xbox bleibt Xbox: Nach Gerüchten über eine Namensänderung hat Microsoft Titel und Logo jetzt offiziell bestätigt. Das Xbox-Branding ist futuristisch – und grün.



Für die europäische Pressekonferenz hat Microsoft das Londoner Internet-Kaffee 'Nutopia' gemietet: Die amerikanische Konferenz wurde auf i-Mac-Flachbildschirmen übertragen oder via Projektor auf die Kaffee-Wände geworfen.

Peter Molyneux' "Black & White" ist für Sega eines der wichtigsten Dreamcast-Produkte

ECTS 2000 Warten auf bessere

3DO kann's nicht lassen: Auch auf der PS2 betreiben die "Army Men"-Plastiksoldaten Ihr kriegerisches Handwerk.

Dafür braucht man also eine High-Tech-Konsole: Der "Wetrix"-Nachfolger "Aquaqua" auf der PS2.

Katerstimmung auf der Londoner ECTS: Der schwächelnde Markt macht sich bei der wichtigsten Spielemesse Europas bemerkbar.

Der Generationswechsel in der Konsolenwelt zieht sich, die Branche jammert. Die Folge: Die ECTS 2000 war geprägt vom Fehlen wichtiger Firmen, überraschender Ankündigungen und optimistischer Mienen. Neben Sega verzichtete auch Eidos, Infogrames und EA auf einen Stand, viele Hersteller begnügten sich mit Konferenz-Kabuffs oder abgelegenen Hotelsuiten. Dank geübter Beinmuskeln haben wir dennoch einige Neuigkeiten für Euch zusammengetragen.



Nintendo gebührte dank dem Game Boy Advance die größte Aufmerksamkeit der Besucher



Sony präsentierte die Verwendungsmöglichkeiten des USB-Ports: Mit einer Digi-Kamera werden optische Daten an die PS2 übermittelt.

Überraschungssieger Nintendo

Zum großen Gewinner in Sachen allgemeines Interesse avancierte Nintendo – dank vier Game-Boy-Advance-Titeln, die intensiv ausgetestet werden durften. Nicht präsent war dagegen der Gamecube – wie schon auf der Spaceworld wurde der lila Würfel auf einer Pressekonferenz im Vorfeld der ECTS von einem gut gelaunten Shigeru Miyamoto präsentiert. N64-Fans sahen dagegen weitgehend in die Röhre – die Dritthersteller sind nicht mehr an der Heimkonsole interessiert, und Nintendo verschiebt die Veröffentlichung letzter Perlen wie "Excitebike" oder "Conker's Bad Fur Day" auf 2001, um wenigstens noch monatlich mit je einem neuen Spiel aufwarten zu können.

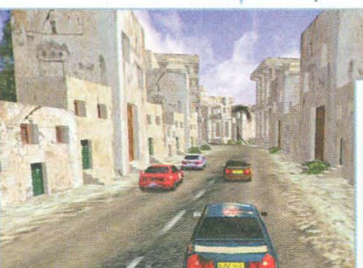
The show must go on

Statt einem Messeauftritt lud Sega zu einer eineinhalbstündigen Präsentation ins 'Empire'-Kino in der Londoner Innenstadt. Die größte Überraschung an dem flottem Dreamcast-Werbestreifen waren kurze Spielszenen von "Daytona USA": Ob allerdings die gezeigten Sequenzen wirklich aus einer Dreamcastversion stammten, lässt sich ebenso bezweifeln wie bei den Filmschnipseln der Strategieperle "Black & White". Weitere Highlights waren "Shenmue"-Ausschnitte mit ordentlicher englischer Synchronisation, und actionreiche Szenen aus Segas Kopfgeldjäger-Epos "Headhunter".

Anfang vom Ende

Auch am Sony-Stand mussten Neuigkeiten mit der Lupe gesucht werden – einzig das Action-Adventure "C12" (siehe Seite 6) wurde zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Sämtliche 32-Bit-Titel liefen auf der runderneuerten Hardware PSOne, die in Deutschland ab dem 29. September für 250 Mark erhältlich ist und das alte Modell komplett ersetzen wird. Auf der PS2 gefiel Eidos' Ego-Shooter "Time Splitters" am besten:

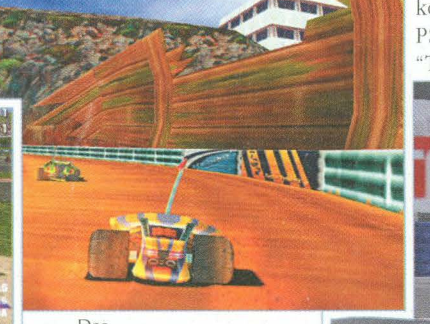




PS2 im Rennspielfieber: "Rally Circuits



Die durchwachsene Technik hinterließ bei Ubi Softs F1-Simulation einen mäßigen Eindruck



Das witzige "Stunt GP" überzeugte durch seine knuddelige und



Sonys "GT 2000" sah besser aus als die Demos, an denen man sich bislang versuchen durfte.

AKTUELL

The winner is...

ECTS

Wie jedes Jahr wurden am zweiten Messetag diverse Produkte mit den sogenannten 'ECTS Awards' ausgezeichnet. Nintendos Game-Boy-Advance-Titel "Mario Kart Advance" kassierte dabei gleich drei Ehrungen als bestes Spiel, bester Handheld- und bester Multiplayertitel der Messe. "GT 2000" kürte man zum herausragenden Playstation-Spiel, "Jet Set Radio" (obwohl nicht auf der ECTS gezeigt) stach die Konkurrenz auf dem Dreamcast aus. Nintendo freute sich über eine weitere Auszeichnung für "Legend of Zelda: Majora's Mask" als beste N64-Software.

Zeiten

Bungies "Oni" war eines der wenigen auffälligen PS2-Produkte der ECTS

Neu und spielbar

Nur wenige Titel wurden zum ersten Mal im Rahmen einer Messe auf der ECTS vorgestellt. In unsere Liste findet Ihr die gezeigten Neuheiten.

NAME	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
AQUAQUA	Sci		"Wetrix", Teil Zwei. Nettes, unspektakuläres Puzzlespiel.	4. Quartal
DANCE DANCE REVOLUTION EURO-MIX	Konami		Nach "Beatmania" der zweite Bemani-Titel in Europa	November
DER VERKEHRSGIGANT	Jowood		Optisch solides Aufbauspiel vom "Transport Tycoon"-Team	4. Quartal
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi		Gewohnt simulationslastiges F1-Spiel mit 99er-Lizenz	November
GIFTY	Cryo		Action-Adventure mit niedlichem Comic-Charakter	1. Quartal 2001
KAO THE KANGAROO	Titus		Ein Känguruh boxt sich durch: Nettes 3D-Jump'n'Run	3. Quartal
RALLY CIRCUITS AFRICA	Rage		Mit Offroad-Boliden durch Savanne und Wüste	3. Quartal 2001
RED FACTION	THQ		Beeindruckender Ego-Shooter von den"Summoner"-Machern	1. Quartal 2001
SHANGHAI THE FOUR ELEMENTS	Sunsoft		Bekanntes Klötzchen-Puzzle ohne Besonderheiten	4. Quartal
STUNT GP	Virgin		Tricklastiger Fernsteuer-Spaß von Team 17	4. Quartal
TOP GEAR DARE DEVIL	Kemco		Routinierte, wenig spektakuläre Hatz in Personenwägen	4. Quartal
TOY STORY RACER	Activision		Mit Buzz & Co. durch's Spielzeugland	4. Quartal
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO		Actionlastiges, effektreiches 3D-Fantasy-Abenteuer	1. Quartal 2001
WDL THUNDERTANKS	3DO		Arena-Ballerei mit aufgemotzten Panzerfahrzeugen	1. Quartal 2001
WORMS WORLD PARTY	Virgin		"Worms Armageddon"-Nachfolger mit Online-Option	November

Zwei bis vier Spieler beharkten sich im Splitscreen mit reichem Waffenarsenal – trotz etlichen CPU-Gegnern glänzte die Ballerei mit schneller und fehlerfreier Optik. Einziger Wermutstropfen: Einen Story-Modus fehlt bei dem Projekt ehemaliger "Golden Eye"-Programmierer – das Geballer ist auf pures Deathmatch begrenzt.



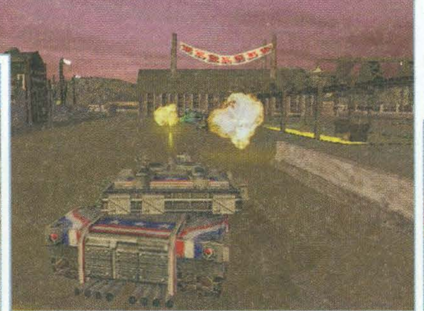
Die britischen Entwickler SCI arbeiten an dem üppigen Third-Person-Shooter "Titanium Angels" für die PS2

Bei den Drittherstellern tat sich nur wenig Neues, einige Titel wurden aber in fortgeschrittenen Versionen gezeigt. So überzeugte Bungies Third-Person-Kämpferei "Oni" durch hervorragende Animationen und üppige Levelarchitektur. Bei Konami tat es uns vor allem das Abenteuer "Shadow of Memories" wegen seines hohen Detailgrads und der brillanten Optik an. Enttäuschend war dagegen Ubi Softs "F1 Racing Championship" für die PS2. Noch vermiesen bekannte Mängel der Sony-Konsole wie Flackern und Kanten die Jagd nach der Pole Position. Überraschendes gab es bei Jowood: Die PC-Simulations-Spezialisten aus Österreich nehmen nun auch den Konsolenmarkt in Angriff und verwöhnen mit "Der Verkehrsgigant" Aufbausimulanten auf der Playstation. *sf*



Kleine Playstation ganz groß: Die PSOne wird ab dem 29. September den Vorgänger beerben.

Die breite Palette an Kult-Gefährten macht die antike Optik von "Star Wars Demolition" vergessen (PS)



Nochmal Arena-Geballer: "WDL Thundertanks" lockt nette Effekte aus der PS2.



Wenig Neues: Sony zeigte u.a. eine spielbare Version von "Crash Bash".

Vive la Resistance

Der Kampf geht weiter: Als französische Widerständlerin zieht Ihr gegen die Nazi-Besatzer ins Feld.

Wir befinden uns in Frankreich zur Zeit des zweiten Weltkriegs. Die deutschen Streitkräfte haben das Land der Wein- und Frauenliebhaber dank Blitzkrieg und Panzerfaust besetzt. Doch während die Wehrmacht durch Paris marschiert, regt sich im Untergrund der Widerstand. Ihr übernehmt die Rolle der hübschen Manon, die zusammen mit ihrem Bruder Jacques die deutschen Nachschublinien sabotiert und wo immer möglich für Unruhe sorgt. Doch als die beiden beim Überfall auf einen Munitionslaster verraten werden, muss sich Manon fortan alleine durchschlagen.

Bitte lächeln: Als Fotografin getarnt macht Ihr Schnappschüsse von der motivierten Truppe.

Nach einer spektakulären Flucht durch die Pariser Katakomben landet Ihr im französischen Hinterland und findet Unterschlupf in einem kleinen Dörfchen. Die Ruhe währt allerdings nicht lange, denn verräterische Kollaborateure verständigen die Besatzer, die eine komplette Panzerdivision auffahren. Wieder ergreift Ihr die Flucht – Euer heldenhafter Einsatz gegen die Nazi-Truppen bleibt jedoch nicht unbemerkt. Schon bald werden die alliierten Streitkräfte auf Manon aufmerksam und rekrutieren Euch als Agentin für das 'Office of Strategical Services' (OSS). Von nun an erledigt Ihr Geheimaufträge im Dienste der USA und trefft dabei gelegentlich Euren zukünftigen Untergebenen Jimmie Patterson. In den Geheimeinsätzen bereist Ihr die halbe Welt: Mal müssen in Afrika die Nachschublinien des Wüstenfuchses Rommel lahm gelegt werden, mal sind alliierte Piloten aus einer altdeutschen Festung zu befreien. Wo rohe Gewalt nicht weiterhilft, tarnt Ihr Euch als Fotografin und infiltriert stark befestigte Stellungen. Enttarnt man Euch trotz gefälschtem Pass, zückt Ihr die schall-

Multiplayer-Freuden: Im Lauf der Zeit spielt Ihr neue Waffenkombinationen, Deathmatch-Arenen und bizarre Kostüme frei.



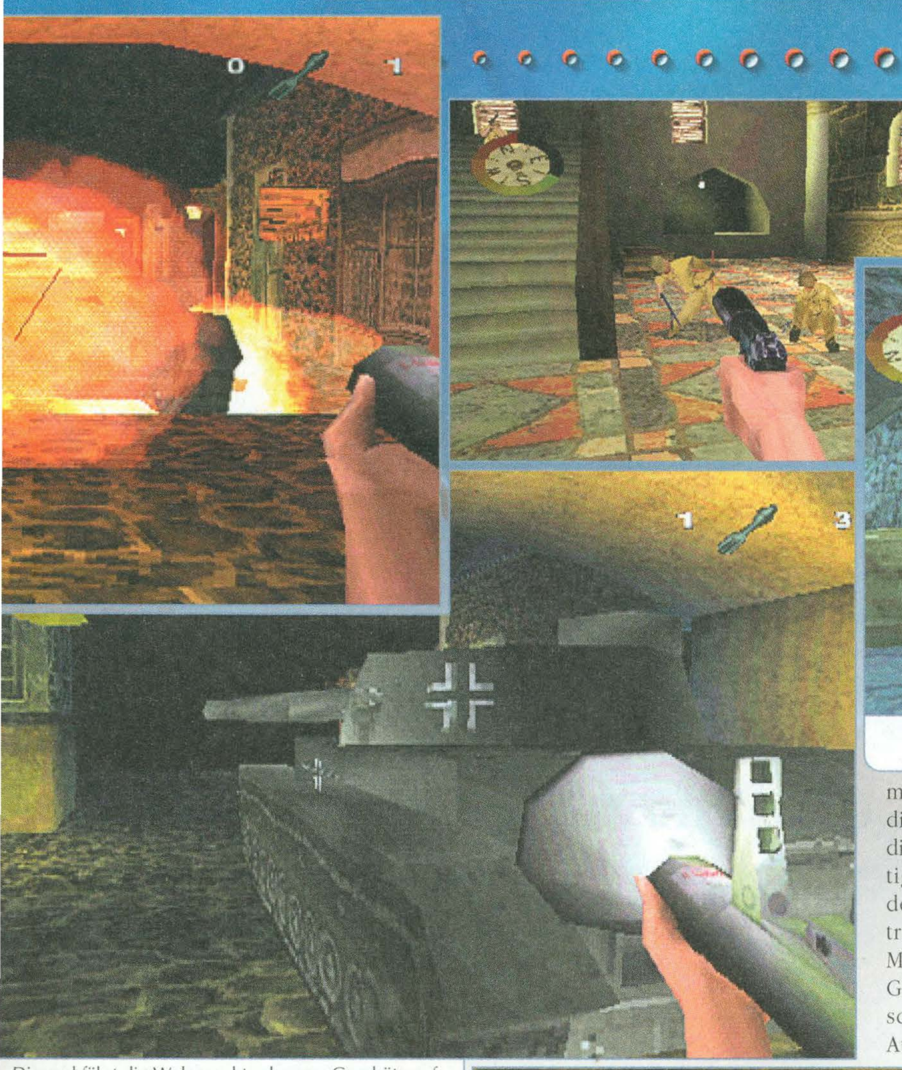
Hände hoch: Im Angesicht Eurer Waffe ergibt sich der Nazi-Archäologe.



Hinter den Kulissen: Nach erfolgreichem Einsatz bewundert Ihr Konzeptskizzen, Rendermodelle und Fotos.

Vier Freunde müsst Ihr sein

Ein „Medal of Honor" für die Playstation 2 ist bereits in Arbeit. Diesmal heißt der Hauptdarsteller wieder James Patterson, ihm zur Seite stehen aber noch drei Spezialisten. Diese werden von der CPU gesteuert und unterstützen Euer Alter Ego durch fundierte Kenntnisse in ihrem jeweiligen Spezialgebiet. Pattersons Team besteht aus einem Mediziner, der gleichzeitig noch exzellenter Scharfschütze ist, einem Sprengstoffexperten und einem Fallschirmjäger, der Euch als Unteroffizier zugeteilt ist. Zusammen dringt Ihr weit hinter die feindlichen Linien und macht Jagd auf eine geheime deutsche Superwaffe. Dank der PS2-Rechenpower dürft Ihr Euch auf Gefechte einstellen, die die Dimensionen der 32-Bit-Generation sprengen. Bis zu 25 Gegner stürmen gleichzeitig über den Bildschirm und verwickeln den Vierertrupp in Schlachten à la „Der Soldat James Ryan". Natürlich dürft Ihr das alliierte Elite-Team auch im Mehrspieler-Modus durch den Kugelhagel lenken. Bis zu vier Spieler können sich entweder kooperativ an den einzelnen Einsätzen versuchen oder im Deathmatch gegenseitig niedermachen. Der Sturm auf die Playstation2-Front beginnt im Herbst 2001.



Diesmal fährt die Wehrmacht schweres Geschütz auf, um den Widerstand auszuschalten.



Im Kugelhagel: Die feindlichen Soldaten nutzen geschickt jede sich bietende Deckung.

gedämpfte Pistole und schafft damit den aufmerksamen Wachmann schnellstmöglich beiseite.

Wie schon im Vorgänger sind die deutschen Soldaten nicht auf den Kopf gefallen und alarmieren durch lautes Geschrei und Auslösen von Sirenen ihre Kollegen. Diese stürmen allerdings nicht todesverachtend auf Euch zu, sondern nutzen jede Möglichkeit zur Deckung. Geschützt von Säulen und Hausecken eröffnen die Soldaten das Feuer oder werfen Stielhandgranaten. Zum Glück weiß sich eine echte Französin zu wehren und vergällt den fiesen Rüpeln ihre Dreistigkeit dank einem umfassenden Waffenarsenal. Zwar beginnt Ihr Eure Einsätze meist nur spärlich ausgerüstet, besiegte Gegner vermachen Euch jedoch Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten und Handgranaten. Etwas subtiler geht Ihr mit schallgedämpfter Pistole oder Scharfschützengewehr vor, eine speziell angefertigte Armbrust tötet sogar lautlos. Da der gemeine Wehrmachtsmann jedoch einiges aushält, solltet Ihr möglichst auf empfindliche Stellen zielen. Wer nur Arme und Beine durchlöchert, hinterlässt zwar einen kriechenden, aber weiterhin wehrhaften Gegner. Als effektiver erweisen sich Schüsse in Oberkörper oder Kopf: Trotz schützendem Stahlhelm sorgen diese für einen schnellen Exitus des Gegenübers. Im neuen „Medal of Honor" habt Ihr aber nicht nur mit menschlichen Feinden zu tun, diesmal nehmt Ihr es auch mit diversen Fahrzeugen auf. Mächtige Panzer versperren Euch den Weg und die Nazi-Sturmtruppen setzen auf wendigen Motorrädern zur Verfolgung an. Glücklicherweise lässt sich auch schweres Gerät mit der richtigen Ausrüstung beseitigen. Handgranaten und Panzerfaust stoppen jedes Gefährt, wer MG-Nester erobert, schwingt sich selbst hinter das Geschütz und feuert aus der Deckung auf Soldaten, Treibstofftanks und Munitionskisten.

Auch ein Death-Match-Modus darf nicht fehlen. In diversen Arenen bekämpft Ihr einen menschlichen Gegner mit unterschiedlichen Waffensets, neue Charaktere und Schlachtfelder müsst Ihr Euch durch erfolgreich abgeschlossene Missionen freispielen. *dm*



In den Tiefen einer altdeutschen Festung lauern nicht nur Nazi-Wachen, sondern auch wildgewordene Ordensritter.

Mission Three
BLITZKRIEG: SMASHING THROUGH WESTERN EUROPE



Medal of Honor Underground!

Hervorragender Ego-Shooter mit schwieriger Thematik: Bekämpft Sturmtruppen und Wehrmacht in gewalttätigen WW2-Szenarien.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	4. Quartal



Mit dem Stand-MG räumt Ihr die Gegner im Dutzend ab (links). Aufmüpfige Motorradfahrer schießt Ihr einfach vom Sattel (rechts).



Umweltschonend: Das Battery Pak.

Mit dem 'Communication Cable' lassen sich bis zu vier GBAs verbinden

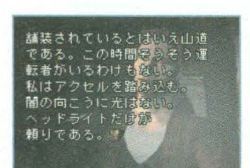
Game Boy Advance

Mit 32 Bit in die Zukunft





Die Game-Boy-Advance-Highlights der Spaceworld 2000: "Mario Kart Advance" (links) spielt sich ebenso perfekt wie Konamis Fun-Racer "Wai Wai Racing Advance" (rechts).



Enttäuschend: Der Grusel-Schocker "Silent Hill" mutierte zu einem Text-Adventure.



Süß: In Hudsons "Pinobee – Quest of Heart" saust Ihr als Biene blitzschnell durch die Lüfte.



Der 24. August 2000 wird in der Nintendo-Firmengeschichte einen ganz besonderen Ehrenplatz einnehmen: Auf der Hausmesse Spaceworld 2000 präsentierte der japanische Spieleriese mit dem Gamecube (siehe Seite 14) nicht nur den Nachfolger für das angeschlagene N64 (die Poké-Mania mal außen vorgelassen), sondern auch die Ablösung für den Dauerseller Game Boy – den Game Boy Advance.

Die Hardware

Auffälligste Änderung der neuen Handheld-Generation ist das, an den Neo Geo Pocket Color erinnernde Quer-Format: Kippt Euren 'alten' Game Boy um 90° zur Seite und Ihr bekommt einen guten Eindruck vom GBA. Eure Hände sind nun weiter voneinander entfernt, was vor allem für größere 'Pranken' deutlich angenehmer ist. Die neu hinzugekommenen L- und R-Buttons an der Oberseite erhöhen die Tasten-Anzahl auf sechs Stück (inklusive Start bzw. Select) und erweitern so die Aktionsmöglichkeiten im Spiel erheblich. Den wichtigsten Fortschritt markiert allerdings das brillante TFT-Display im Zusammenspiel mit dem leistungsstarken 32-Bit-Prozessor: Zwar bleiben 'echte' 3D-Titel à la "Mario 64" weiterhin ein Wunschtraum, aber dank 16-fach schnellerer CPU und Mode-7-Technik erlebt Ihr z.B. in "Mario Kart Advance" einen vom SNES bekannten Tiefeneffekt. Das reflektierende Farb-Display im 6:4-Format kommt im Gegensatz zum Game-Boy-Color-Vorgänger mit weniger Lichteinfall aus – bei 50 Prozent größerer Fläche und 60 Prozent höherer Auflösung. Trotz seiner starken Technik (siehe Tabelle) und der zusätzlichen 8-Bit-CPU, die für die Abwärtskompatibilität benötigt wird, läuft der GBA mit nur zwei Batterien 15 Stunden lang. Von den hochgelobten Sound-Fähigkeiten (PCM Stereo) konnten wir uns trotz Kopfhörer nur ein unzureichendes Bild machen – der Messelärm war zu groß. Was wir allerdings hörten, übertraf das mitunter nervige Gepiepse des Vorgängers bei weitem.

Auf Seiten des Zubehörs ist neben dem 'Mobile System GB' (siehe Kasten) vor allem das 'Communication Cable' interessant. Mit dieser Peripherie lassen sich bis zu vier GBAs für spannende Multiplayer-Gefechte vernetzen – ein Feature, das für Rennspiel- und Pokémon-Fans besonders



Vive là France! In Nintendos Strategietitel "Napoleon" kommandiert Ihr eine komplette Armee.







Einfach gut: "Kurukuru Kururin" fasziniert mit simplem Spielprinzip und süchtig machendem 'Nur noch ein Level'-Syndrom.

attraktiv sein dürfte. Da der Game Boy Advance ohne Infrarot-Schnittstelle konzipiert ist, benötigt Ihr den 'Infrared Communication Adapter' für schnurlosen Datenaustausch mit dem entsprechenden Game-Boy-Color-Gegenstück. Mit einem speziellen Kabel dürft Ihr schließlich den GBA auch an Nintendos 128-Bit-Konsole Game Cube anschließen und als vollwertigen Controller mit Display verwenden.

Die Software

Die zehn gezeigten, lauffähigen Titel bestätigten die vielversprechenden technischen Daten und beeindruckten – obwohl teilweise in noch sehr frühem Stadium – mit SNES-vergleichbarer Optik. Allen voran Nintendos Fun-Racer **Mario Kart Advance**, der mit flüssiger, bunter Grafik und perfekter Spielbarkeit die meisten Besucher anzog. Diesen Titel nutzte Nintendo zugleich zur Demonstration des Vierer-Links via Communication Cable. So durften wir gegen drei weitere menschliche Kontrahenten über einen rasen- und baumgesäumten Kurs brausen. Mit den zusätzlichen Schultertasten lassen sich die aufgesammelten Extras wie Turbo-Pilz oder zielsuchender Koopa-Panzer abfeuern und der altbekannte Kurven-Hüpfer vollziehen. Obwohl erst zu 30 Prozent fertig, faszinierte uns der Fun-Racer von den gezeigten Titeln am meisten.

Ebenfalls sehr ansprechend präsentierte sich Nintendos Fantasy-Rollenspiel **Ougon no Taiyo**, das mit ungewöhnlichen, rundenbasierten Kampfszenen aufwartet. Trefft Ihr auf der schräg von oben dargestellten Welt auf Feinde, wird in eine Seitenansicht umgeblendet, in der Eure Party den Widersachern gegenübersteht. Führt Ihr nun eine Attacke aus, rennt der Held in die Tiefe des Raumes, um mit Schwert oder Faust zuzuschlagen. Setzt Ihr Magie ein, wird der Zauberspruch in einer effektvollen Zwischensequenz präsentiert, bevor Euch der Erfolg über eingeblendete Schadenspunkte auf dem Display dargestellt wird. Sind Eure Rivalen an der Reihe, schwenkt die Kamera mit einer flüssigen Bewegung hinter die Gruppe, bevor die Konkurrenten angreifen.

Bei Nintendos **Kurukuru Kururin** ist der Name so ausgefallen wie das Spielkonzept: Mit dem Digi-Kreuz steuert Ihr einen um die Mitte rotierenden Stab so schnell wie möglich durch verwinkelte Labyrinthe, ohne dabei mit den Wänden zu kollidieren. Diverse Extras wie Ladestationen oder Rotationsumkehrer reichern den Action/Geschicklichkeits-Mix mit einer strategischen Komponente an. Schon nach kurzer Zeit waren wir völlig fasziniert von dem süchtig machenden Puzzletitel.

Taktisch geht's auch bei **Napoleon** zu: Ihr übernehmt die Rolle des kleinen machtgierigen Franzosen, der mit seinen Truppen die Gegner der Tricolore ausmerzt. Dabei bewegt Ihr Euch über hübsch gestaltete Landschaften mit Wäldern, Burgen und Flüssen. Bei Feindkontakt attackieren Eure Gefolgsleute (u.a. Reiter, Musketenträger und Kanoniere) automatisch; zusätzlich dürft Ihr Euer Heer auch in Gruppen mit Anführern einteilen, denen Ihr Einzelbefehle zuweist. Während der Schlacht könnt Ihr die Moral Eurer Untertanen mit martialischem Geschrei stärken und so aussichtslose Kämpfe noch herumreißen. Nach einem glorreichen Sieg verteilt Ihr die Erfahrungspunkte gerecht auf Eure Kommandeure und verbessert so deren Attribute. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr schließlich Eure besten Befehlshaber gegeneinander antreten lassen – ein motivierendes Strategie-Werk von Nintendo. Ganz im Gegensatz dazu steht Konamis Handheld-





Gekonnte Präsentation: Der GBA wurde in zahlreichen Shows gewürdigt.

Mobile System GB

Golf für unterwegs: "Mobile Golf".

Hinter diesem unspektakulären Begriff verbirgt sich ein weiterer Genie-Streich von Nintendo, der in regelmäßigen Abständen und mit großem Tamtam auf der Spaceworld 2000 präsentiert wurde. Durch den 'Mobile Adapter' lässt sich der Game Boy (Color wie Advance) mit einem Handy verbinden und so zum Betrachten von Internet-Seiten, E-mail-Versand, Benutzung eines speziellen News-Service oder das bequeme Austauschen von Spieledaten verwenden. Mit dem 5800 Yen (ca. 120 Mark) teuren 'Mobile System GB' erhaltet Ihr neben dem Adapter-Kabel auch die entsprechende Browser- und E-mail-Software. Zeitgleich wird im Dezember mit "Pokémon Crystal" – einem aufgepeppten "Pokémon Gold/ Silver"-Verschnitt – für 3.800 Yen (ca. 80 Mark) ein prominentes Game-Boy-Modul veröffentlicht, das vom angesprochenen Datentransfer regen Gebrauch macht. So ermöglicht Euch nur das neue Modul plus Mobil-Adapter das Auffinden und Fangen einzigartiger Pokémon – Sammler und Fans müssen wohl oder übel zugreifen. Weitere Titel mit speziellen Online-Angeboten wie "Game Boy Wars" oder "Mobile Golf" sind geplant. Ob und in welcher Form das 'Mobile System GB' nach Deutschland kommen wird, ist noch fraglich – vor allem bei den hohen Verbindungspreisen.



'Handy-Krieg': die Taktik-Schlacht "GB Wars".



Die beigepackte Software: Browser (blau) und E-mail-Postfach.

Das Zugpferd für das Mobile System GB: "Pokémon Crystal" ist ein Muss für jeden Pikachu-Fan.

Technische Daten

CPU	32 Bit RISC-CPU + 8 Bit CISC-CPU
Speicher	32 KByte WRAM + 96 KByte VRAM (in CPU), 256 KByte WRAM (extern)
LCD	Reflective TFT Color LCD
Display-Größe	61,2mm x 40,8mm
Auflösung	240 x 160 Pixel
Darstellbare Farben	32.000
Soundausgabe	Lautsprecher, Kopfhöreranschluss
Speichermedium	Modul mit bis zu 256 MBit Kapazität
Batterien	2 AA-Zellen oder aufladbares Battery Pak
Betriebsdauer	ca. 15 Std. (Batterien), ca. 10 Std. (Akku)
Abmessungen	144,5mm (L.) x 82mm (B.) x 24,5mm (T.)
Gewicht	ca. 140 Gramm
Sonstiges	Kompatibel mit Game Boy, Game Boy Color
Zubehör	Battery Pak, Communication Cable (Linkmöglichkeit von maximal vier Game Boy Advance), Infrared Communication Adapter (Datenaustausch mit Game Boy Color über Infrarotschnittstelle), Mobile Adapter GB (Handy-Verbindung)
Erscheinungstermin	21. März 2001 (Japan), Juli 2001 (USA und Europa)
Preis	9.800 Yen (ca. 200 Mark)

Game-Boy-Highlights



"Mario Tennis" für die Hosentasche

Obwohl der Handheld-Schwerpunkt der Messe eindeutig beim Game Boy Advance lag, konnte der Vorgänger die meisten spielbaren Titel und Ankündigungen für sich verbuchen: Satte 61 Module durften an den Vorführstationen gezockt werden. Davon wird allerdings nur ein Bruchteil den Weg nach Europa finden, denn Zug- und Koch-Simulationen wie "Densha de Go! 2" oder "Pocket Cooking" sind für Nicht-Japaner leider immer noch zu abgedreht. Aus dem Trubel ragten lediglich zwei Module heraus, die mit Sicherheit den westlichen Massengeschmack ansprechen: In der Taschenversion von "Mario Tennis" sammelt Ihr mit Eurem Lieblingscharakter Erfahrungspunkte in verschiedenen Turnieren und verbessert so Stärke, Schnelligkeit und Treffsicherheit. Um elegante Schläge auf den Platz zu zaubern, benötigt Ihr dabei nur das Steuerkreuz und den A-Knopf. Ein besonderer Leckerbissen ist die Übertragung Eures Super-Sportlers in das N64-"Mario Tennis" und umgekehrt. Das Game-Boy-Highlight war aber zweifellos das neue "Zelda"-Abenteuer, das in zwei Teile ("Legend of Zelda: Mysterious Tree Nut" und "Legend of Zelda: Sky Chapter") aufgespalten ist. Der Clou daran: Löst Ihr bestimmte Aufgaben auf einem Modul, so erhaltet Ihr ein Passwort, mit dem Ihr die Handlung des anderen Teils ändert. So müsst Ihr unter anderem gegen den Dark General Gorgon bestehen, den Four Seasons Rod finden und das Geheimnis um die sich plötzlich wandelnden Jahreszeiten lösen – für Dauermotivation sollte gesorgt sein!

Das neue "Zelda" erscheint auf zwei Modulen



"Donkey Kong Country" und "Pokémon Puzzle League" (links)

Hudsons RPG "Momo Taro Matsuri" hinterließ wegen der altbackenen Optik beim Probespiel eher gemischte Gefühle

Umsetzung des Playstation-Grusel-Schockers **Silent Hill**. Dem 3D-Action-Adventure widerfuhr eine Radikalkur, die Euch nun eine Art Text/Grafik-Abenteuer mit den bekannten Helden beschert. Der Spielablauf besteht jetzt aus dem Lesen von Textabsätzen, einer anschließenden Frage und der Wahl aus mehreren vorgegebenen Antworten. Dabei werden hübsche Hintergrundbilder eingeblendet und manchmal sogar kurze FMV-Szenen der Playstation-Version eingespielt. Das Gros der Journalisten zeigte sich vom Handheld-"Silent Hill" ziemlich enttäuscht, was aber auch auf die Unverständlichkeit der japanischen Story zurückzuführen ist. Ebenfalls gemischt war der Eindruck, den Konamis **Golf Master** hinterließ: Beim Abschlag seht Ihr Euren Schläger-Typ traditionell von der Seite – Kraft sowie Trefferzone werden mit zweimaligem Tastendruck bestimmt. Danach schaltet die Ansicht in eine Vogelperspektive, in der Ihr den Ball über den Kurs fliegen seht. Die Optik gestaltet sich ganz passabel, die Ballphysik ist aber noch stark verbesserungswürdig. Erheblich vielversprechender zeigte sich **Wai Wai Racing Advance**. Mit der schnellen Grafik sowie den zahlreichen Extra-Waffen wirkt Konamis Fun-Racer wie eine Mischung aus "Mario Kart" und "F-Zero". In Euren Flitzern rast Ihr um spitzwinklige Kurven, überspringt dank Turbo-Pfeil gähnende Schluchten und schmeißt Gegner mit Blitzattacken von der Strecke. Der GBA-Renner macht von Beginn an Spaß und Lust auf mehr.

Stachelig geht's bei Hudsons Jump'n'Fly **Pinobee – Quest of Heart** zu: Als fleißiges Bienchen sammelt Ihr Blumen oder andere Items auf, wehrt Euch mit schnellen Attacken gegen widerspenstige Tiere und erfreut Euch an der gelungenen Wald- und Wiesen-Optik. Der Levelaufbau mit schwebenden Plattformen und tiefen Abgründen erinnert dabei an Ubi Softs Hüpfspielklassiker "Rayman". Allerdings kann die Biene mit anderen Aktionen glänzen: Durch zweimaliges Antippen des Sprung-Buttons schwebt das Insekt regungslos in der Luft, drückt Ihr anschließend in eine Richtung, schnellt Euer Tierchen mit einem Satz nach vorne. Nach drei Flügelschlägen braucht Ihr allerdings eine kurze Pause und die Biene muss sich auf einer Plattform niederlassen oder mit Hilfe von Ventilatoren durch die Lüfte segeln. Ebenfalls von Hudson kommt das Rollenspiel **Momo Taro Matsuri**, das optisch allerdings nicht mit den anderen Titeln mithalten kann. Über die Story des typisch japanischen Kopffüßler-RPGs ist noch nichts Näheres bekannt. Capcom präsentierte schließlich mit **Rockman EXE** eine Mischung aus isometrischem Herumlaufen in Häusern und Parks sowie taktischen Kämpfen aus einer Seitenansicht. Auch hier verhinderte die Sprachbarriere einen näheren Einblick in die Hintergrundgeschichte.



Rollenspieler sollten sich "Ougon no Taiyo" vormerken: Optik und Kampfsystem sind äußerst vielversprechend.

Freudiger Ausblick

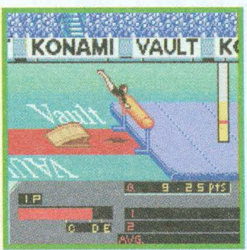
Nintendo zeigt mit dem Game Boy Advance, wer die Hosen im Handheld-Markt anhat – und auch anbehalten wird. Die spielbaren und bereits angekündigten Titel, die hervorragende Hardware und die interessante Peripherie lassen bei Handheld-Enthusiasten das Warten bis Mitte 2001 zur Qual werden. Als Kritik kann man momentan nur die fehlende 3D-Fähigkeit anführen, aber es muss in Zukunft ja schließlich noch Platz für einen 'Game Boy Perfect' geben... *os*

Angekündigte GBA-Spiele

TITEL	HERSTELLER
Advance Fire Pro Wrestling	Spike
Boku ha kouku kanseikan	Tam
Bomberman Story	Hudson
Castlevania: Circle of the Moon	Konami
Digico-munication	Media Works
Dokapon	Asmik Ace
Doraemon	Epoc
F-Zero Advance	Nintendo
Fire Emblem Ankok no Miko	Nintendo
Game Boy Wars Advance	Nintendo
Golf Master	Konami
Hanasaki Kasen	Nintendo
Hatenatena	Hudson
Hello Kitty Miracle Collection	Imagineer
Horseracing Creating Derby	Nintendo
Kurukuru Kururin	Nintendo
Mail de Cute	Konami
Mario Kart Advance	Nintendo
Matsumoto Space Hexcite X	Jorudan
Minna to Issho	MTO
Momo Taro Matsuri	Hudson
Monster Breed	Konami
Morita Shogi Advanced	Hudson
Mugen Kikou Zero Tours	Media Ring
Napoleon	Nintendo
Ougon no Taiyo	Nintendo
Pinobee – Quest of Heart	Hudson
Pocket GT Advance	MTO
Rockman EXE	Capcom
Sansara Naga	Victor Interactive
Silent Hill	Konami
Star Communicator	Konami
Super Black Bass 4 Advance	Starfish
Tactic Ogre Gaiden	Nintendo
Top Gear: All Japan	Kotobuki Systems
Tuidi to maho no houseki	Kotobuki Systems
Tweety and the Magic Jewel	Kemco
Wai Wai Racing Advance	Konami
Wario Land 4	Nintendo
Winning Post	Koei

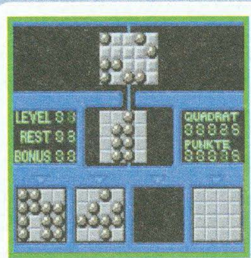


Int. Track & Field Summer Games



KONAMIS Beitrag zur Sommerolympiade erreicht nun auch die Game-Boy-Welt: In einem Dutzend Disziplinen kämpft Ihr um Bestzeiten und Medaillen. Anders als beim Konkurrenten „DSF Carl Lewis Athletics" ist die Leichtathletik aber nicht der einzige sportliche Bereich, statt dessen wird ein breites und abwechslungsreiches Spektrum abgedeckt. Neben Gewichtheben und Schwimmen tretet Ihr u.a. zum Tontaubenschießen, Pferdsprung und sogar Tischtennis oder Fechten an. Erfreulicherweise ist die Steuerung nicht auf stures Knopfhämmern beschränkt, sondern verlangt bei einigen Disziplinen auch Rhythmus-Gefühl oder kluges Timing. Einzig die etwas poplige Optik vermag nicht völlig zu überzeugen. Trotzdem sind die „Summer Games" jedem Handheld-Sportler zu empfehlen.

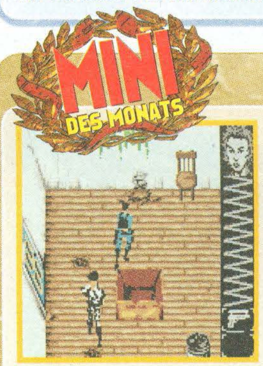
Microsoft Puzzle Collection



MICROSOFT auf dem Game Boy? Zum Glück haben keine absturzgefährdeten Anwendungen den Weg auf Nintendos Winzling geschafft, sondern eine Sammlung von sechs verschiedenen Denkspielen. Während ausgerechnet die eher geschicklichkeitslastigen Verteter nach wenigen Minuten langweilen, finden sich auch Perlen wie eine witzige „Tetris"-Variante (bei der in vier Richtungen gestapelt wird) oder ein „Brain Drain"-Clone. Die Top-Empfehlung sichert sich das harmlos klingende „Finty Flush" (siehe Bild), bei dem Ihr Quadrate mit Kugeln füllt, die aber nur nach gemeinen Regeln eingefügt werden können. Grafisch schwankt das Modul zwischen mäßig bis uninteressant, aber das ist zum Glück zweitrangig: Hier kriegt Ihr wirklich viel Knobelstoff für's Geld.

MINI DES MONATS

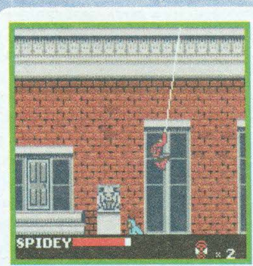
Perfect Dark



JOANNA DARK im Dauerstress: Nachdem sie die aufdringlichen außerirdischen Invasoren zurück ins All gejagt hat, kehrt die hübsche Spezialagentin zu ihren Wurzeln zurück und widmet sich wieder der weltweiten Vernichtung böser Buben. Ein umfangreiches Trainingsprogramm führt Euch in die Regeln des Anti-Terror-Kampfes ein und bereitet Euch mit Schießübungen auf zukünftige Einsätze vor. Aus der Draufsicht befreit Ihr Geiseln, schleicht durch verlassene Gebäude und ärgert Euch mit zahlreichen gut bewaffneten Gegnern herum. Leider erschwert die ungünstige Perspektive das gezielte Schießen, mit etwas Übung und ausreichend Munition erlegt Ihr aber selbst hartnäckige Terroristenführer. Deren Überreste versorgen Euch mit Medi-Paks und neuen Waffen.

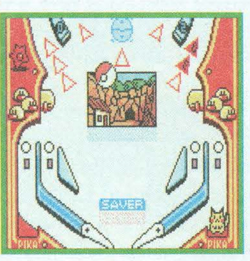


Spider-Man



SPIDEY kommt nicht zur Ruhe: Bei seinem Game-Boy-Abenteuer schwingt er sich durch seitlich scrollende 2D-Szenarien. Während Ihr die Story in stilechten Comic-Standbildern verfolgt, führt Ihr das Heldensprite durch ein halbes Dutzend Level und verdrescht dabei stapelweise Bösewichte. Mit seinem Netz schießt Spidey bei Bedarf auf die Schurken oder hangelt sich über Abgründe hinweg. Dies gestaltet sich allerdings problematisch, denn zur Benutzung müsst Ihr beide Knöpfe kurz nacheinander drücken: Gerade in kritischen Situationen geht das leicht schief und sorgt für unnötigen Frust – genau wie die gelegentlich hinter Objekten schwer erkennbaren Gegner. Schade drum, denn so reicht es zwar für einen gelungenen Actionhüpfer, aber das Potenzial zum großen Hit wird nicht ausgeschöpft.

Pokémon Pinball



PIKACHU & CO. machen sich außerhalb der Kampfarena breit: Im "Pokémon Pinball" erflippert Ihr die Knuddelmonster durch eifriges Punktesammeln und Abschießen besonderer Bonusziele. Alle 150 Exemplare stecken im Modul und sind stilecht verteilt: Die beiden Tische (rot und blau) besitzen nicht nur unterschiedliche und (trotz fehlendem Scrolling) übersichtliche Layouts, sondern enthalten jeweils verschiedene Pokémon. Die Kugelphysik überzeugt zwar nicht völlig, reicht aber für saubere Aktionen und Partien, bei denen Frust durch unrealistische Ballverluste ausbleibt. Für Pokémon-Fans ist der Kauf sowieso Pflicht, zumal an der Präsentation vom Pokédex bis zum eingebauten Rumble alles stimmt.

GAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Fazit
DSF Carl Lewis Athletics	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Leichtathletik-König:** Optisch toll aufgemachter Zehnkampf auf Knopfhämmer-Basis. Leider wenig Abwechslung.
Int. Superstar Soccer 2000	Game Boy Color	Konami	70 Mark	**Ohne Kick:** Die Optionsflut lässt keine Wünsche offen, aber auf dem Feld geht's zäh zu – keine Konkurrenz zu "DSF".
Int. Track & Field Summer Games	Game Boy Color	Konami	70 Mark	**Knöpfchen-Killer:** Abwechslunsgreicher und gut spielbarer Mehrkampf, nur die Sportlersprites sehen futzelig aus.
Microsoft Puzzle Collection	Game Boy Color	Swing	70 Mark	**Hirnfutter:** Witzige Sammlung von Denkspielen in schwankender Qualität, bei der für jeden etwas dabei ist.
Mr. Driller	Game Boy Color	Namco	Import	**Gut gebohrt:** Spielerisch identische Umsetzung des Playstation-Knoblers – für eine Runde zwischendurch immer gut.
MTV Sports Skateboarding	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Rollbrett-Suche:** Skatet durch eintönige Parks in einem mäßigen „720°"-Verschnitt, der wenig Wert auf Tricks legt.
Perfect Dark	Game Boy Color	Nintendo	Import	**Auf der Jagd:** Spannendes Terroristenschießen mit knackigem Schwierigkeitsgrad.
Pokémon Pinball	GB, GB Color	Nintendo	70 Mark	**Flipper sie dir alle:** Ordentliches Spielgefühl auf zwei Tischen mit Endlosmotivation für alle Pokémon-Süchtigen.
Puzzled	Game Boy Color	Swing	70 Mark	**Kästchen-Knobelei:** Vernichtet Felder mit gleichen Symbolen auf direkter Sichtlinie. Unspektakulär, aber interessant.
Spider-Man	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Mit Schwung:** 2D-Hüpf- und Prügelspiel mit witzigen Ideen, aber wegen Steuerungstücken etwas nervig.
Test Drive Cycles  	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Zweirad-Gähner:** Motorrad-Rennen von der Stange. Mäßige Übersicht und plötzlich auftauchende Autos stressen.



Berichte, Analysen und Trends aus der Spieleszene

Heißer Winter für den Dreamcast?

Auf einer Presseveranstaltung hat Sega Deutschland diesen Monat die Strategie für das kommende Halbjahr erläutert. Wie erwartet (und in den USA schon geschehen) wird der Preis für den Dreamcast zum Weihnachtsgeschäft gesenkt. Allerdings ist die Reduzierung etwas halbherzig: Um im Spätherbst erfolgreich gegen Sonys PS2 in den Ring zu steigen, war von vielen Seiten ein Preis von 300 Mark erwartet worden – Sega hat sich indes für 399 Mark entschieden.


In Düsseldorf informierte Sega Presse und Handel über Preis- und Online-Strategie beim Dreamcast

Insgesamt 250.000 Systeme will man in den kommenden Monaten an den Handel liefern. Um die Kunden auf die Konsole aufmerksam zu machen, soll bis Februar 2001 ein Medien-Marketingbudget von sechs Millionen Mark verpulvert werden. Neben vermehrter Anzeigenschaltung investiert man vor allem in eine Werbekampagne auf diversen Privatsendern, die pünktlich zum PS2-Start am 24. November beginnen soll. Zudem wurde auf der Pressekonferenz die Online-Zukunft des Dreamcast demonstriert. Sega-Mitarbeiter kämpften mit dem auf PC indizierten Ego-Shooter "Quake 3" live gegen englischen Kollegen, ein Mikrofon diente bei einem simplen Labyrinth-Spiel der Sprachkommunikation über's Internet. Diese Peripherie soll – wie auch die Dreamcast-Maus – noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

Konami kommt nach Europa

Gerade erst hat der Spiele-Gigant ein Studio in der chinesischen Hafenstadt Shanghai gegründet, nun macht sich Konami auch in europäischen Gefilden breit.

Ab erstem Oktober wird ein noch zusammenzustellendes Team in Großbritannien die Arbeit aufnehmen. Der Chef der Europa-Abteilung ist bereits gefunden: Tony Bickley ist ein echter Branchenveteran, der die letzten drei Jahre eine gehobene Position bei Interplay bekleidet hatte und in der Videospiel-Urzeit bereits bei US Gold, Microprose, Melbourne House und Firebird tätig war.

Welche Plattformen von dem Studio unterstützt werden, ist noch nicht bekannt, auch Produkte sind bislang nicht angekündigt. Allerdings sollen in Großbritannien vor allem Spiele entstehen, die speziell auf die Bedürfnisse des europäischen Marktes zugeschnitten sind.

NACHGEHAKT

ADVENT, ADVENT, UND SEGA PENNT: Naja, hundertprozentig stimmt dieser Satz zwar nicht, aber ich hätte mir dennoch ein bisschen mehr vom Dreamcast-Hersteller erwartet. Wie soll der Endkunde denn bei 400 Mark eine Preissenkung erkennen, wenn die Konsole in vielen Läden seit Monaten für 300 Mark verschleudert wird? Gut, im Vergleich zur PS2 ist der nicht mal halb so teure Dreamcast ein echtes Schnäppchen. Mit wem Sega aber scheinbar gar nicht rechnet, ist die PSOne: Der Nachfolger für die alte Playstation kostet gerade mal 250 Mark. Und mit dem Werbebudget, das Sony zur Verfügung hat, wird der Vergnügungsgigant den Deutschen glaubhaft klar machen, dass die PSOne an Spiel-Quantität und -Qualität dem Dreamcast haushoch überlegen ist. Aber Sega hat ja nach eigener Meinung mit der in der Konsolenwelt einzigartigen Online-fähigkeit noch einen Trumpf auf der Hand. Wie man allerdings mit einem Schlüsselprodukt, das in Deutschland indiziert ist, Werbung treiben will, ist mir absolut unklar...

Buy British: Playstation-Peripherie von der Insel

Der englische Zubehör-Vertrieb Gameland versorgt Playstation-Fans mit preiswerten Accessoires: Hinter dem Namen 'PS2 Basic Controller' verbirgt sich ein Nachbau des einfachen Playstation-Digital-Controllers. Das robuste Pad besitzt die gleichen Abmessungen wie das Original, allerdings muss es mit einem etwa ein Drittel kürzeren Anschlusskabel auskommen. Unschlagbares Argument für die Anschaffung ist der Preis: Knapp 15 Mark berappt Ihr für einen äußerst günstigen und tadellos verarbeiteten Controller.

Legt Ihr zehn Mark drauf, erhaltet Ihr das 'PS2 Double Shock Analogue Pad', welches dem 'Dual Shock' von Sony nachempfunden ist. Der Controller bietet zusätzlich Auto-Fire, Zeitlupe sowie neckische Lichteffekte in den Griffen beim Vibrieren. Die beiden Analog-Sticks gebären sich minimal straffer als beim Original, das Digi-Kreuz arbeitet einwandfrei. Das Kabel ist nur unwesentlich kürzer als beim 'Dual Shock' und der Controller liegt dank größerer Griffe auch bei wuchtigen Pranken optimal in der Hand. Ein supergünstiges Schnäppchen ohne Schwächen, dass sich keiner entgehen lassen sollte.

Für etwa zehn Mark bietet Gameland schließlich das 'RGB Scart Cable' an, das mit zusätzlichen A/V-Buchsen auch den Anschluss von Hi-Fi-Anlage und Gun-Con-Pistolen ermöglicht. Das Kabel ist leider etwas nachlässig verarbeitet, und der Anschluss-Stecker an die Playstation ließ sich bei unserem Testexemplar nur mit Mühe einsetzen. Wer seine Konsole des öfteren transportiert, sollte trotz des günstigen Preises auf höherwertige Konkurrenten zurückgreifen – die empfindlichen Buchsen werden es Euch danken.

Das Gameland-Zubehör könnt Ihr online bei www.gamelanduk.com bestellen oder unter der Adresse Gameland Euro Ltd, 10 Charlotte Square, Edinburgh, EH2 4DR anfordern. Die Versandkosten liegen bei etwa 15 Mark, akzeptiert werden gängige Kreditkarten, Vorkasse oder Bankeinzug.



Let´s dance: Tanzmatte für die Playstation

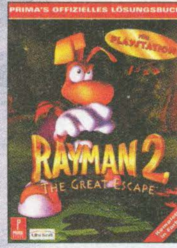
Rave Station

In Japan sind Musikspiele seit Jahren ein Renner, in Europa stellt sich die Begeisterung nur langsam ein. Mit der 'Rave Station' von Hardware-Profi Blaze könnt Ihr Euch bereits jetzt auf den kommenden Trend vorbereiten.
Auf der Tanzmatte findet Ihr bis auf die R- und L-Tasten alle Buttons des Playstation-Pads. Somit seid Ihr nicht nur in der Lage, gängige Tanzspiele wie "Dance Dance Revolution" oder "Bust a Groove" adäquat zu zocken, Ihr könnt Euch vielmehr auch an Genre-fremden Titeln (z.B. "Sydney 2000") versuchen – eine hervorragende Übung für Kondition und Koordination. Die etwa einen Quadratmeter große Matte ist tadellos verarbeitet und lässt sich bequem zusammenrollen oder -falten.
Einziger Kritikpunkt: Das Anschlusskabel ist mit ca. eineinhalb Metern recht kurz geraten.

Neuer Lösestoff



FARBLOSE SCHWEINEREI: Primas offizielles Lösungsbuch zu Infogrames' fröhlichem Gemetzel "Frontschweine" bietet auf über 150 Seiten alles, was ein Drei-Sterne-General braucht: Eine eingehende Erläuterung von Beförderungssystem, Waffen und Gebäuden findet Ihr ebenso wie die exakte Aufschlüsselung sämtlicher Missionen. Allerdings ist die Gestaltung des Din-A5-Büchleins äußerst lieblos: Farbige Bildschirmfotos sucht Ihr ebenso vergebens wie aussagekräftige Übersichtskarten. Nur wer bei dem Spiel dringend auf Hilfe angewiesen ist, zückt die 20 Mark, Ästheten üben dankend Verzicht.



BUNTES ABENTEUER: Ebenfalls aus dem Hause Prima stammt der Walkthrough zu Ubis Jump'n'Run "Rayman 2". Knapp 100 farbige Seiten mit unzähligen Screenshots führen auf verständliche Weise durch die 20 Kapitel der Playstation-Version. Ob Fundorte der Lums, Lage der Käfige oder Bonuslevel – keine Frage bleibt offen. Wer allerdings mehr als eine Komplettlösung sucht, wird enttäuscht. Gerade mal auf einer Doppelseite wird der Player's Guide durch eine Karte der "Rayman"-Welt abgerundet – etwas wenig Zusatzmaterial für die 25 Mark, die Ihr für das Lösungsheft auf den Tisch legt.

Trotz miserabler Ergebisse: Eidos optimistisch

Ob nach der Veröffentlichung der Quartalsergebnisse wirklich noch jemand den Livingston-Laden kaufen will? Im ersten Quartal des Geschäftsjahres (April bis Juni) hat der britische Publisher Eidos einen Verlust von 22,4 Millionen Pfund (etwa 70 Millionen Mark) bei einem Gesamtumsatz von zirka 67 Millionen Mark angemeldet. Dass das Minus nicht noch größer ausfiel, ist dem PC-Titel "Deus Ex" zu verdanken, der früher als geplant veröffentlicht wurde und zufriedenstellenden Umsatz generierte.
Trotz der massiven Verluste gibt sich Eidos nicht geschlagen: Beweis dafür ist die Ankündigung von acht X-Box-Projekten und elf PS2-Titeln. Unter den Spielen für die Microsoft-Konsole wird mit großer Sicherheit ein Lara-Croft-Abenteuer sein, zudem beschäftigt sich Mucky Foot ("Urban Chaos") momentan mit einer X-Box-Entwicklung.

Pokémon-Schlaraffenland



Nachdem die Game-Boy-Monster bereits in Tokio einen Konsumtempel ganz für sich alleine in Anspruch nehmen, plant Nintendo nun westliche Filialen ihrer ‚Pokémon Center'. Zwei der Läden, in denen sich alles ausschließlich um Pokémon-Spiele und –Merchandise dreht, sollen im kommenden Jahr in New York und London eröffnet werden. Insgesamt zehn Standorte außerhalb Japans sind geplant. Da bleibt nur zu hoffen, dass die Poké-Mania weiterhin ungebremst anhält...

Entwickler-Monopoly: THQ und Ubi kaufen ein

Die Großen der Branche wachsen weiter: Publisher THQ verleibte sich diesen Monat den amerikanischen Entwickler Volition ein, der mit dem Rollenspiel "Summoner" und dem Ego-Shooter "Red Faction" zwei PS2-Titel in der Mache hat. Zudem schloss THQ ein Abkommen mit Siemens ab: Für die WAP-Handys des deutschen Elektronik-Konzerns wollen die Amerikaner in Zukunft Spiele-Inhalte abliefern. Erstes Produkt wird "Pocket Golf" sein, das im nächsten Jahr erscheint.
Unterdessen hat Ubi Soft die amerikanischen Strategie-Experten Red Storm erworben. Die ehemalige Firma des Bestseller-Autors Tom Clancy ("Rainbow Six") wird trotz der Übernahme unabhängig bleiben und weiterhin als Markenname existieren.
Dafür hat Ubi einige altgediente Mitarbeiter verloren: Drei "Rayman"-Veteranen, darunter der leitende Programmierer Yann le Tensorer, machen sich mit dem Studio Yeti Interactive selbstständig. Das erste Spiel wird Weihnachten 2002 für PS2 erscheinen.

Am Rand

KEIN INTERESSE: Der Spielzeugriese Mattel sucht immer noch vergeblich nach einem Interessenten für seine angeschlagene Interactive-Tochter. Dabei verliert der Unternehmensbereich ständig an Wert: Wurde Mattel Interactive vor fünf Monaten noch auf etwa eine Milliarde Dollar geschätzt, halten Analysten heute maximal einen Preis von 300 Millionen für gerechtfertigt. **KESSEN KOMMT:** Der japanische Hersteller Koei hat eine X-Box-Version des Schlachtensimulators "Kessen" angekündigt. Wegen des Erfolgs der PS2-Version soll zudem "Kessen 2" für die Sony-Konsole erscheinen. **FRANZÖSISCHE SUPERHELDEN:** Nachdem zuletzt Titus die "Superman"-Lizenz für ein grottenchlechtes N64-Spiel missbraucht hat, wollen sich nun die Kollegen von Infogrames am DC-Cape-Kasper versuchen. Ein weitreichendes Abkommen mit dem Comic-Verlag und Filmriesen Warner Brothers wird in den kommenden Jahren für diverse "Superman"-Titel sorgen. **GELD VOM CHEF:** Um die kargen Zeiten im Spielemarkt zu überstehen, hat sich der amerikanische Hersteller 3DO 20 Millionen Dollar von Geschäftsführer Trip Hawkins geliehen. Das Kapital fließt in die Entwicklung von Spielen für Next-Generation-Konsolen.

Licht & Schatten

AUSNAHMECHARAKTER: Steigende Verluste, nach unten revidierte Umsatzerwartungen und sinkende Börsenkurse gehören zurzeit zu den täglichen Meldungen in der Videospielbranche. Doch dass es auch in den Tagen des Konsolen-Generationswechsels Gewinner gibt, zeigt Konami: Das japanische Unternehmen musste soeben seine Erwartungen für das laufende Geschäftsjahr nach oben korrigieren. Bei einem Umsatz von 147 Millarden Yen (mehr als drei Milliarden Mark) und einem Plus von 19 Milliarden Yen (über 400 Millionen Mark) wird der Gewinn 46,2 Prozent höher ausfallen als angenommen. Damit macht Konami von April 2000 bis März 2001 sogar mehr Geld als im Vorjahreszeitraum. Grund dafür ist der Goldesel Bemani: Immer neue Musikspiele finden reißenden Absatz im Mutterland. An der Produktpolitik und der Innovationskraft des erfolgreichen Konzerns könnten sich die glücklosen Konkurrenten mal ein Scheibchen abschneiden.

NAHES ENDE? Ein weiteres Mal kommen schlechte Neuigkeiten aus dem Hause Acclaim. Der schwer in Mitleidenschaft gezogene Hersteller und Publisher versucht verzweifelt, das drohende ‚Game Over' abzuwenden. Nun musste die Ferrari-Lizenz dran glauben: Mit "Ferrari F355" (Dreamcast) wurden die teuren Namensrechte nur ein einziges Mal genutzt. Bezeichnenderweise stammt der Titel nicht einmal von Acclaim selbst, sondern wurde von Sega entwickelt. Die Lizenz wurde nun für einen ungenannten Betrag an Infogrames weitergegeben. Gestorben ist mit dem Verlust der Rechte das geplante PS2-Rennspiel "Ferrari F1" des Teams Acclaim Teeside. Die Anzeichen, dass das Studio geschlossen wird, verdichten sich: Mit Guy Miller (Chefentwickler für PS2-"Shadowman") und Simon Phipps sind bereits zwei Schlüsselfiguren zu EA bzw. Infogrames abgewandert. Würde Teeside geschlossen, blieben Acclaim nur noch drei interne Teams.

Fußball-Lizenzen weiterhin gefragt

Für reale Spielernamen lässt nicht nur EA Sports Millionen springen, auch Take 2 und Konami beteiligen sich nun am Rechte-Schacher. Erstere profitierten von der aktuellen Eidos-Schieflage und schnappten den Briten die UEFA-Lizenz weg. Für den Kunden bedeutet das allerdings keinen Unterschied – die im Vergleich zur Konkurrenz eher mittelmäßigen "UEFA Champions League"-Titel von Silicon Dreams kommen nun eben über Take 2 in die Läden.

Bei Konami macht der Handel indes Sinn: Dank einer Einigung mit der FIFPro (einer internationalen Profi-Fußballer-Organisation) marschieren bei zukünftigen "ISS"-Titeln originale Kicker in die Arena ein. Allerdings werden über die FIFPro nicht die Namensrechte der Vereine geregelt – die bleiben Sache der FIFA.

O'gspuit is: Exklusiver Square-Event in München

Ob's nun am Oktoberfeststart oder den schmucken Biergärten lag: Die japanischen Rollenspiel-Spezialisten Square wählten die bayerische Hauptstadt für ihre 'Millenium Tour' und hievten München damit auf die Stufe von Metropolen wie Paris, London oder Madrid – den weiteren Veranstaltungsorten in Europa. Etwa 200 Square-Fans, die über Verlosungen (z.B. auf unserer Internet-Seite www.maniac-online.de) an die exklusiven Tickets kamen, durften zweieinhalb Stunden aktuelle Square-Titel anspielen. Zusätzlich wurden Filme von "Final Fantasy 9", "The Bouncer" und dem Square-Internet-Dienst 'Play Online' gezeigt, Firmenangehörige standen für Zuschauerfragen zur Verfügung. Abgerundet wurde das Ereignis durch einen "Ehrgeiz"-Wettbewerb.



Gediegenes Umfeld: Der Square-Event fand im Münchner Nobelhotel 'Vier Jahreszeiten' statt.

TOP 5

DREAMCAST

1. **Hidden & Dangerous** – Take 2
Die Unterversorgung des Dreamcast mit Strategietiteln befördert die solide PC-Konvertierung auf Rang Eins.

2. **Virtua Tennis** – Sega
Dank Sega bekommt der weiße Sport in Deutschland wieder Aufwind. Vielleicht sollten unsere Stars mal ein bisschen am Bildschirm üben.

3. **Sydney 2000** – Eidos
Die Lizenz macht sich bezahlt: Der Eidos-Beitrag im Tastenhämmern holt sich die Bronze-Medaille.

4. **Jeremy McGrath Supercross 2000** – Acclaim
Dank verspätetem Versand der Testversionen hat Acclaim doch noch ein paar Käufer für den mäßigen Zweirad-Titel gefunden.

5. **Virtua Athlete** – Sega
Undankbarer Platz fernab vom Podest: Wegen Disziplinarmut hat sich Sega das olympische Versagen selbst zuzuschreiben.

NINTENDO 64

1. **Perfect Dark** (3) – Rare
Die Importhändler jubeln, Nintendo Deutschland macht keine müde Mark: Immer noch treibt sich der harte Actiontitel an der Spitze herum.

2. **Turok 3** – Acclaim
Und noch ein Ego-Shooter: Mit einer unzensierten Version geht Acclaim das letzte Mal auf den N64-Kriegspfad.

3. **Pokémon Stadium** (1) – Nintendo
Bei der starken Erwachsenen-Konkurrenz sieht Nintendos Kinderspiel alt aus. Wie wär's denn mit einem "Pokémon Arena"?

4. **Super Smash Brothers** – Nintendo
Dauerbrenner: Immer wieder mal kehrt die Klopperei der beliebten Konsolen-Charaktere in die Charts zurück.

5. **Tony Hawk's Skateboarding** – Activision
Während der Nachfolger nächsten Monat die Playstation-Top-5 stürmen wird, müssen sich N64-Fans mit dem ersten Teil zufrieden geben.

PLAYSTATION

1. **Rayman 2** – Ubi Soft
Erfolgreich auf allen Systemen: Nun hat Ubis Knuddelheld die Sony-Jünger in seinen Bann gezogen.

2. **Parasite Eve 2** – Square
Die Square-Offensive zeigt Wirkung: Die PAL-Veröffentlichung des Action-Adventures wird mit einem zweiten Platz belohnt.

3. **Tenchu 2** – Activision
Diesmal ohne Indizierungsgefahr: Blutfrei schleichen sich Activisions Ninjas in die Charts.

4. **Chase the Express** – Sony
Sony ist zur Zeit ein seltener Gast in den Verkaufscharts. Zumindest das solide Action-Spektakel bringt ein bisschen Umsatz.

5. **Toca World Touring Cars** – Codemasters
Wo ist Colin? Codemasters Tourenwagensimulator zieht mit Vollgas an der hauseigenen Rally-Konkurrenz vorbei.

Quelle: Theo Kranz Versand

Game-Boy-Abenteuer

Was wären Ferien ohne aufregende Erlebnisse und – natürlich – einem mitgebrachten Game Boy. Für die nötige mobile Zusatz-Hardware sorgt das 'Adventure Pack' der Firma Speed Link. Darin enthalten sind ein 'Worm Light' (Lichtquelle), ein 'Power Grip' (Akku), ein 'Power Link' (Linkkabel), ein 'AC Adapter' (Netzteil) und ein 'Game Case' (Spielehülle). Das 'Worm Light' zeichnet sich nicht nur durch ungewöhnliche Spiraloptik aus, es bietet dank flexibler Bauweise und hoher Lichtstärke eine optimale Ausleuchtung des Displays – ohne nach Extra-Batterien zu verlangen. Für mindestens zehn Stunden Spielvergnügen sorgt der 'Power Grip': Das gummierte Akku-Pak ragt über die Seiten des Game Boy hinaus und bietet so besseren Halt für große Hände. Mit dem Netzteil spielt Ihr ökologisch korrekt ohne Batterien oder ladet die Akkus wieder auf. Den 'Power Link' nutzt Ihr, um Euch mit anderen Game Boys kurzzuschließen, das 'Game Case' verstaut Eure Module bombensicher. Alle Teile bieten hervorragende Qualität, das Beste ist aber der Preis des Abenteuer-Sets mit schlappen 50 Mark – einzeln gekauft würdet Ihr 115 Mark bezahlen! Benötigt Ihr weitere Spielehüllen, dann bietet Euch Speed Link ein 6er-Set in unterschiedlichen Farben für knapp 10 Mark.

Produkt	
Adventure Pack	
Hersteller	
Speed Link	
System	**Zirka-Preis**
Game Boy	50 Mark

Hervorragendes Game-Boy-Zubehörpaket zum günstigen Preis.

Futurama: Zeichentrick-Zukunft auf Konsole

Nach unzähligen 'Simpsons'-Titeln, die seit zehn Jahren auf den verschiedensten Plattformen erschienen sind, plant Fox Interactive nun auch Spiele zu Matt Groenings aktueller Zeichentrickserie 'Futurama' (zurzeit jeden Montag abend auf Pro7). Die Rechte wurden an die schwedischen Entwickler UDS ("No Fear Mountain Biking", "Sno Cross") vergeben. Inhalte und unterstützte Systeme wurden noch nicht bekannt gegeben, der geplante Erscheinungstermin des ersten 'Futurama'-Produkts liegt mit der ersten Jahreshälfte 2002 in ferner Zukunft.



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

Oktober	November	Dezember
Metropolis Street Racer Rennspiel	Silent Scope Actionspiel	Sega GT Rennspiel
Le Mans 24 Hours Rennspiel	Speed Devils Online Rennspiel	Shen Mue Adventure
Time Stalkers Action-Adventure	Kiss: Psycho Circus Ego-Shooter	Samba de Amigo Musikspiel
Mario Party 2 Partyspiel	Mickey's Speedway Rennspiel	Legend of Dragoon Rollenspiel
Formel 1 2000 Rennspiel	Spyro 3 3D-Jump'n'Run	UFC Beat'em-Up
ISS 2000 Sportspiel	Tomb Raider 5 Action-Adventure	Rayman 2 Revolution 3D-Jump'n'Run
MTV Sports: Pure Ride Sportspiel	Oni Actionspiel	Summoner Rollenspiel

Farbe im Spiel: Wonderswan Color kommt nach USA

Bandais in Japan äußerst populäres Handheld Wonderswan wird im nächsten Jahr den Sprung über den großen Teich schaffen. Auf der Spielemesse ECTS bestätigte der Hersteller seine Pläne, im Westen eine Alternative zum Game Boy zu bieten. Unbestätigten Meldungen zufolge soll der Wonderswan auch nach Europa kommen. Währenddessen bereitet sich Bandai in Nippon auf die Veröffentlichung des neuen Wonderswan Color vor. Das Handheld wird einen etwas größeren Bildschirm als der Vorgänger bieten, zudem können 241 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Zum Anschluss an die PS2 ist ein Linkkabel in Vorbereitung. Besonders RPG-Fans sollten die Anschaffung des Taschenspielers, der Ende Dezember in Japan erscheint, in Betracht ziehen: Square hat die Veröffentlichung der ersten drei "Final Fantasy"-Abenteuer für die Bandai-Konsole angekündigt. Der erste Teil wird zusammen mit einem weißen Wonderswan Color für 10.000 Yen (zirka 200 Mark) noch in diesem Jahr auf den Markt kommen.

Über 20 Titel zum Start?

Die Liste an PS2-Spielen, die rechtzeitig zum 24. November fertig gestellt sein sollen, wird immer länger. Vor allem EA und Konami legen sich mächtig ins Zeug: Mit je fünf Titeln wollen die beiden Hersteller die PAL-Veröffentlichung der PS2 unterstützen. Selbst Acclaim beteiligt sich mit "RC Revenge Pro" und "Bust-A-Move 4" an der Software-Schwemme. Unter den größeren Publishern warten allein Activision und Infogrames (mit "Orphen" bzw. "Unreal Tournament") bis zum Jahr 2001.

Japan: Drucken mit der Playstation 2



Sony feilt am Image der PS2 als Multifunktions-System. So soll im November in Japan der Farbtintenstrahler 'Popegg' (Prototyp-Bild rechts) erscheinen, der via USB-Port an die Konsole angeschlossen wird. Mit der beigelegten Software lassen sich Bilder von Sonys 'Cybershot'-Digitalkamera bearbeiten, auf Memory Card speichern und ausdrucken.



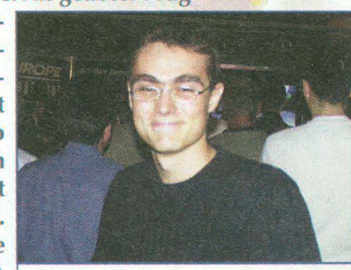
Die etwa 300 Mark teure Peripherie erfährt reichlich Unterstützung von Drittherstellern. Idea Factory arbeitet beispielsweise an einem Programm zum Design von Aufklebern und Postkarten, Atlus wird eine Sonderausgabe des Foto-Spielchens "Primal Image" auf den Markt bringen. Auch Sunsoft, Imagineer und Ask planen Software für den Drucker.

Unlautere Methoden: Infogrames im Kreuzfeuer

Dem französischen Spielegiganten Infogrames wird vorgeworfen, den Hersteller GT Interactive nach dessen Übernahme systematisch ausgeplündert zu haben. Den Stein ins Rollen brachten Anteilseigner von GT (mittlerweile in Infogrames Inc. umbenannt und unter diesen Namen an der Börse notiert), die über den Verfall der Aktie erbost waren. Zwei Direktoren von Infogrames Inc. sollen Vermögenswerte an die französische Mutterfirma verschoben haben, während die US-Tochter voll für die Entwicklung neuer Produkte aufkommen musste. Zwei Investoren bereiten nun die Klage vor, die Infogrames zur Zahlung von Geldstrafen und Wiedergutmachung zwingen soll.



Und so was schimpft sich Experte: **In seiner Funktion als Rollenspiel-Fanatiker war unser Redakteur David natürlich der erste, der nach einer Einladung zum Square-Event schrie. Doch der Entspannungstrip nach München wurde für ihn zur persönlichen Schlappe: Als geübter Prügler konnte er nicht dem Angebot wiederstehen, am "Ehrgeiz"-Wettkampf teilzunehmen. In der Vorrunde hielt unser Martial-Arts-Maestro noch, was er versprach – im Semifinale schied er aber mit einem erbärmlichen 0:3 aus. Zur Strafe muss er nun die komplette PS2-Palette von EA Sports testen – das sollte ihn für die Zukunft stählen.**



Noch grinst er: Unser Beat'em-Up-Mann David vor dem desaströsen "Ehrgeiz"-Wettbewerb.

Silpheed: The lost Planet



Bildschirmfüllend: Gegen die gigantischen Obermotze wirkt Euer Raumgleiter geradezu mickrig. Dank enormer Feuerkraft seid Ihr aber nicht hilflos.

Totgesagte leben länger: Obwohl klassische Ballerspiele seit Beginn der 32-Bit-Ära von High-Tech-Jüngern als veraltetes Genre abgetan werden, erfreuen sich zünftige Vertikal-Shooter in Fan-Kreisen ungebrochener Beliebtheit. Zur Freude aller Nostalgiker präsentieren die Actionveteranen von Treasure ("Radiant Silvergun", Saturn) zum PS2-Start "Silpheed: The lost Planet". In der von unten nach oben scrollenden Ballerorgie im Polygongewand nehmt Ihr am Steuer eines Raumgleiters alles unter Beschuss, was Euch vor die Mündung kommt. Vor Missionsantritt wählt Ihr aus einem reichhaltigen Waffenangebot inklusive Napalmbomben und dampfenden Laserstrahlern zwei Kampfsysteme. Dabei ist taktisches Vorgehen gefragt, denn jeder der sechs Level fordert eine individuelle Ausrüstung. Weiterhin ist Euer Gleiter mit einem Energieschild versehen, das einige Schüsse abfängt, bevor Ihr endgültig in den Weiten des Alls verglüht. Neben diversen kleinen Abfangjägern und feindlichen Aliens machen Euch in typischer Treasure-Manier vor allem zahlreiche Zwischen- und Endgegner zu schaffen. Ob wehrhaftes Mutterschiff oder gigantische Weltraumspinne – beim Design der dicken Brocken legten sich die Entwickler besonders ins Zeug. Glücklicherweise schwebt nach jedem kraftraubenden Duell ein Tankraumer ein. Hier könnt Ihr nicht nur Eure Waffensysteme wechseln, sondern auch das Energieschild aufladen. Freunde zünftiger Action wärmen schon mal das Pad vor, denn "Silpheed" verpricht erstklassiges Ballervergnügen, das geschickt klassische Shooter-Elemente mit aktueller Technik verbindet. Im Dezember ist´s soweit.



Die abwechslungsreichen Level führen Euch zu exotischen Planeten und gegen mächtige Schlachtkreuzer



Zwischen den Missionen werdet Ihr durch opulente Rendersequenzen im Anime-Look bei Laune gehalten



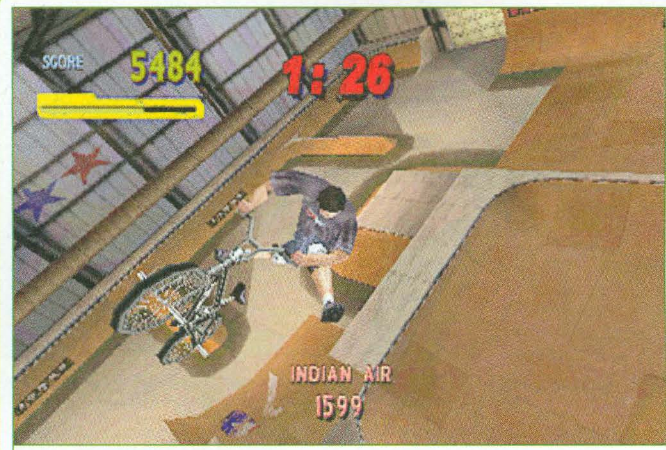




Mit fetten Wummen und aufwändigen Licht- und Explosionseffekten scheint "Silpheed" alles zu bieten, was einen patenten Shooter ausmacht.

SWING FÜR PS2, AB DEZEMBER IM HANDEL

Mat Hoffman´s Pro BMX



In der Halfpipe kommt Ihr mit dem BMX wesentlich höher als mit einem Skateboard, dafür verhindert die Sperrigkeit des Bikes ein Übermaß an Stunts.



Mat Hoffman ist neben Dave Mirra der zweite BMX-Profi, der in virtueller Form auf CD gebrannt wird. Vorbild für Hofmanns Auftritt ist das brandneue "Tony Hawk's Pro Skater 2": Mit Button/Joypad-Kombinationen vollführt Ihr waghalsige Tricks in acht unterschiedlichen Arealen. Verschiedene Skateparks und Stadtteile sind ebenso mit von der Partie wie weitläufige Freiland-Kurse. In der wilden Natur nutzt Ihr die Geländegängigkeit Eures Rads und springt mit halsbrecherischen Stunts über aufgeschüttete Erdhügel; Hindernisse aller Art lassen sich zum Grinden benutzen. Zu Specials wie '540 Barspin', 'Superman' oder 'No Foot-Can-Can' setzt Ihr in luftigen Höhen an, nachdem Ihr aus der Halfpipe gesprungen seid. Neben Mat Hoffman stehen sieben weitere Extremsportler wie Dennis McCoy, Joe Kowalski, Rick Thorne oder Cory Nastazio zur Wahl. Wie beim Skater-Vorbild müsst Ihr Geschicklichkeitsaufgaben erfüllen, versteckte Areale freischalten und per Trick-Kombinationen die Highscore-Liste stürmen. Die Fähigkeiten der Profi-Fahrer wertet Ihr mit den gewonnenen Preisgeldern auf oder Ihr shoppt für die Kröten im BMX-Laden. Mit einem Kumpel dürft Ihr zudem in bekannten Modi wie 'H.O.R.S.E.'oder 'Graffiti' gegeneinander antreten. Ein Park-Editor sorgt dafür, dass Ihr Eure heimischen Plätze originalgeteu auf Konsole nachbauen und der Memorycard sichern könnt. Obwohl in der uns vorliegenden Version nur das erste Level spielbar war, scheint "Mat Hoffman's Pro BMX" die ideale Substitution für Trendsportjunkies auf Entzug: Die Grafikroutinen halten locker mit dem Standard mit, die BMX-Fahrer lassen sich einfach und exakt durch die 3D-Landschaft steuern. Einzig die Tricks könnt Ihr nicht zu elend langen Kombos wie bei "Tony Hawk's Pro Skater 2" aneinander reihen. Die Ausführung der Stunts dauert auf dem BMX meist zu lange, um in der Luft mehrere Tricks hintereinander auszuführen.



Spezialmanöver könnt Ihr nur ausführen, wenn Ihr vorher mit Tricks den gelben Balken gefüllt habt.





Auch mit dem BMX sind ellenlange Grind-Kombos und Lip-Tricks an den Rändern der Halfpipes und Hindernisse möglich

ACTIVISION FÜR PLAYSTATION, AB NOVEMBER

Donald Duck: Quack Attack



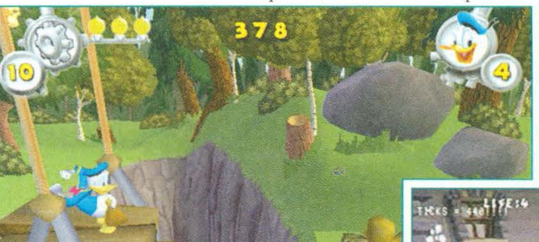


Zunächst führt Euch die Suche nach Daisy durch wunderschöne Waldlandschaften (links). Die böse dreinblickenden Bücher (Mitte) lassen Euch nach dem Aufsammeln zehn Sekunden Zeit, um die Spielsachen von Tick, Trick und Track zu finden und einzusacken (rechts).



Nach langer Abstinenz kehrt die Comic-Ente wieder in die Konsolenwelt zurück. Auf dem N64 durften wir bereits Donalds neuestes Jump'n'Run-Abenteuer antesten: Ubi Soft hat dem vom Pech verfolgten Erpel ein 3D-Federkleid verpasst und lässt ihn mit Eurer Hilfe durch die Weiten des Disney-Universums rennen, hüpfen und hangeln. Da die süße Daisy mal wieder in Schwierigkeiten ist, macht sich Donald auf den Weg, um seine Holde aus den Klauen des Bösewichts Merlock zu befreien. Leider hat Gustav Gans aber die Energie eines Warptors verbraucht, mit dem er sich zum Tempel des Fieslings beamte. So muss Donald auf den kurzen Weg verzichten und um die halbe Welt reisen, bis er letztendlich Merlocks Unterschlupf erreicht hat. In den teils horizontal, teils vertikal scrollenden Levels stellen sich Euch verschiedenste Gegner wie Bauarbeiter, Elche oder Zombies in den Weg. Dabei bekommen Eure Widersacher die Launen des Enterichs voll zu spüren: Mit wenig Lebensenergie oder nach misslungenen Sprüngen ist Donald eingeschnappt und prügelt bei Gegnerkontakt wild drauf los. Sammelt Ihr Power-Ups, kehrt sich seine Laune ins Gegenteil und er rast quakend und unverwundbar durch die Landschaft.

Auch der wichtigsten Eigenschaft der klassischen Disney-Figur schenkt Ubi Beachtung: Donalds unvergleichliche Quäk-Stimme wurde komplett ins Spielgeschehen integriert. Egal welche Aktion Ihr gerade ausführt, der launische Erpel hat immer einen passenden Spruch auf Lager.



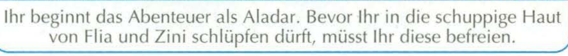

Der Weg zu Daisys Gefängnis führt Donald rund um Entenhausen bis hin zu Gaukeleys Geisterschloss (rechts PS, andere PS2)

UBI SOFT FÜR N64, PLAYSTATION, PS2 UND DREAMCAST, AB NOVEMBER IM HANDEL

Disney´s Dinosaurier



Ihr beginnt das Abenteuer als Aladar. Bevor Ihr in die schuppige Haut von Flia und Zini schlüpfen dürft, müsst Ihr diese befreien.






Aladar haut Dino-Rüpeln mit Schwanz oder Dickschädel eine runter (Bilder Dreamcast)

Pünktlich zum Start des Disney-Streifens "Dinosaurier" im November bringt Ubi Soft das gleichnamige Spiel in die Läden. In der Rolle des süßen Iguanodons Aladar begebt Ihr Euch in einem waghalsigen Abenteuer durch gefährliche Wüsten, kochendes Lavagestein und trostlose Täler. Wie im Film beginnt Aladars Reise mit einer Naturkatastrophe: Nach einer beschaulichen Kindheit auf einer friedvollen Insel bricht eines Tages das Inferno durch den verheerenden Einschlag eines riesigen Kometen aus. Daraufhin müssen alle Dinos von der schützenden Insel auf das Festland flüchten, wo Chaos und Verwüstung herrschen. Zusammen mit dem Lemur Zini und dem Pteranodon Flia beschließt Aladar, auf die Suche nach einem neuen Lebensraum zu gehen – ohne gierige Fleischfresser, dafür mit Wasser und Nahrungsmitteln im Überfluss. Jeder der drei Charaktere ist mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet. Affe Zini klettert auf Bäume, um energiespendende Kokosnüsse zu ergattern. Mit Aladar zerschmettert Ihr per Schwanzhieb Felsbarrieren und Urviecher. Für Flugsaurier Flias wiederum sind schwindelerregende Höhen und zu Fuß unerreichbare Felsplateaus gerade mal einen Flügelschlag entfernt. Nur wer die einzelnen Fertigkeiten geschickt kombiniert, meistert die zahlreichen Aufgaben des urzeitlichen Alltags. Ähnlich einem Rollenspiel steigert Ihr so Schritt für Schritt Eure Fähigkeiten und Lebenspunkte. Zur Entspannung wird zwischendurch die spannende Hintergrundgeschichte anhand von Original-Filmschnipseln weitererzählt.





Die mühevolle Suche nach dem gelobten Land führt Euch durch die verschiedensten prähistorischen Umgebungen (Bilder Playstation)



UBI SOFT FÜR DREAMCAST, PLAYSTATION UND PS2, AB NOVEMBER IM HANDEL

Wenn wir's nicht

DAS HIGHLIGHT DES MONATS



Je einfacher die Idee, desto amüsanter das Spiel. Damit knüpft Mario Party 2 nahtlos an den Erfolg von Teil 1 an. 4 Spieler erleben mit den wohl 6 bekanntesten Nintendo-Charakteren über 64 witzige und spannende Mini-Spiele. Mario Party 2 - der Hit für die ganze Familie.



Mario Party 2
ARTIKELNR.: N64 DT 253
RELEASE DATUM: Okt. '00



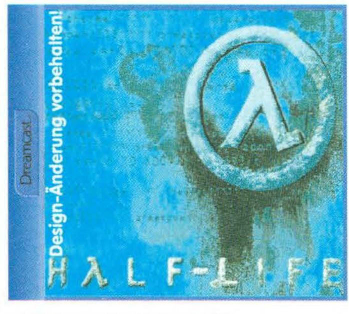
DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



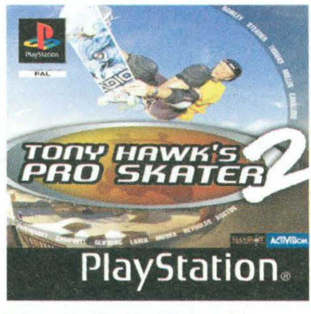
Ferrari 355 Challenge
ARTIKELNR.: DCDT 137
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 99.95







Halflife "Blue Shift" (DV)
ARTIKELNR.: DCDT 130
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 84.95





ALLE HITS IN EINEM HEFT



Die neuesten Trends, Infos und Spiele gibt es monatlich im gameplay magazine.
Hier finden Sie auf 48 Seiten alle Games für alle Systeme und jegliches Zubehör. Senden wir auf Anfrage auch kostenlos zu!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA bei Drucklegung noch nicht bekannt.





BESTELL-HOTLINE 0931-35 45 222
WWW.GAMEPLAY.DE

Volle Kontrolle

Außergewöhnliche Spezialcontroller abseits der üblichen Joypadvarianten und Lenkräder erleben einen neuen Boom. MAN!AC präsentiert sinnvolle wie überflüssige Kuriositäten längst vergangener Videospielzeiten und zeigt Euch, welches exotische Zubehör sich für aktuelle Konsolen lohnt.

Schaut man sich das Zubehörangebot für moderne Konsolen einmal genauer an, stellt man fest, dass die Entwicklung von innovativem und ungewöhnlichem Steuerzubehör vergleichsweise schleppend erfolgt – im Gegensatz zum enormen audiovisuellen Fortschritt der letzten Jahre. Fast alle Peripheriegeräte der Neuzeit ließen bereits vor über zwei Dekaden in ähnlicher Form die Zockerherzen höher schlagen. Vor allem der geschäftige Marktführer Atari entwickelte für seine populäre Konsole VCS 2600 neben diversen Joystick-Varianten eine Vielzahl ungewöhnlicher Controller. Exklusiv für die **Paddles**, einem Paar digitaler Drehregler, erschienen über 50 Titel, darunter Klassiker wie „Breakout" und „Warlords". Das exzellente Autorennen „Indy 500" wurde im Bundle mit einem leicht veränderten, unbegrenzt drehbaren Paddle verkauft. Leider blieb der Starttitel das einzige Spiel, das dieses **Rennpaddle** unterstützte. Auch für das **Touchpad** zum Weltraumtitel „Star Raiders", das mittels Tastatur die Ausführung komplizierter Manöver vereinfachte, erschienen trotz Ankündigung keine weiteren Titel.



Das Atari 2600 bot reichlich Gelegenheit, Geld für Zubehör auszugeben. Die kabellosen Joysticks arbeiteten nicht mit moderner Infrarot-, sondern veralteter Funktechnik.

Heute und damals: Auch zum wuchtigen Twinshock gibt es ein 8-Bit-Pendant – allerdings mit weniger Knöpfen.

Die Mind-Link-Version des Paddle-Klassikers „Breakout" kam wie das glücklose Zubehör nie auf den Markt



Arcade-Umsetzungen wie „Centipede" (links) oder „Missile Command" machten dank Trackball auch zuhause Spaß

Zudem veröffentlichten Fremdhersteller einige interessante Eingabegeräte: Amiga brachte (vor der Übernahme durch Commodore) das **Joyboard** auf den Markt. Die etwa 25x40cm große Wippe wurde auf den Boden gelegt, der Spieler versuchte durch Gewichtsverlagerung in die entsprechende Richtung zu steuern. Doch auch das etwa 200 Mark teure Accessoire blieb mangels Softwareunterstützung erfolglos. Als Anfang der Achtziger die Heimcomputer an Bedeutung gewannen, sahen sich Atari und Konsorten gezwungen, das Image der Konsole als reines Spielobjekt zu korrigieren. Die von Spectravideo/Universum auf den Markt gebrachte **Computertastatur** mit Folienüberzug wurde via Adapter in den Modulschacht des Atari 2600 gesteckt. Diverse Lern- und Rechenspiele erschienen, doch das Keyboard (wie auch der auf Kinderhände zugeschnittene **Kid's Controller** mit Zahlenblock) konnte die Konsole nicht als Lerngerät etablieren. Ataris letzter Versuch, mit dem **Mind Link** eine neuartige Steuereinheit zu präsentieren, scheiterte kläglich: Der Stirnband-artige Controller wurde am Kopf be-

Die spinnen, die Japaner?

Während unkonventionelle Controller in Europa und USA ein Nischendasein fristen, erfreuen sich Spiele mit exotischen Inhalten und entsprechend abgefahrenen Controllern im Land des Lächelns seit jeher großer Beliebtheit. Zwar deckt die beachtliche Auswahl an Pads und Joysticks von analog bis infrarot auch bei uns alle Facetten einer modernen Spielsteuerung ab – der anhaltende Musikspiel-Boom samt durchgeknallter Peripherie ist aber noch nicht in den Westen übergeschwappt: So rocken und poppen Freaks im fernen Osten bei Spielen wie „Guitar Freaks", „Drum Mania" oder „Maestro Music" stets stilecht mit Mini-Schlagzeug, Plastikgitarre und Dirigentenstab. Während Europäer gerade mal zaghaft Ihre DJ-Fähigkeiten am „Beatmania"-Turntable antesten, erscheinen in Nippon regelmäßig Updates für jeden Musikgeschmack.
Auch klassische Skurrilitäten wie die Lokführersimulation „Densha de Go!" samt Eisenbahncontroller schaffen es in Japan regelmäßig in die Verkaufscharts, nicht aber in westliche Gefilde. Natürlich ist ein kommerzieller Erfolg solcher 'Special Interest'-Titel hierzulande fraglich: Mut zum Außergewöhnlichen ist mit Kosten verbunden, nur durch eine ausreichende Zahl interessierter Kunden können diese wieder eingespielt werden. Der Massenmarkt entscheidet, und so lange der sich mit den Standards zufrieden gibt, werden Exoten immer Exoten bleiben. Vielleicht schaffen ja kommende Partyknüller wie Segas „Samba de Amigo" oder Konamis „Dance Dance Revolution" hierzulande den Durchbruch...

Die virtuelle Tanzstunde „Dance Dance Revolution" soll auch die Europäer Bemani-süchtig machen



Tschuff: Bei „Densha de Go!" gibt es für jeden Teil einen eigenen Controller (im Bild Episode 2).



Rarität: Bei 'Kid Vid'-Programmen wurden für die Jüngsten parallel zum Spiel Hinweise vom Tonband gesprochen.

Alles im Griff

In dieser Tabelle findet Ihr eine Auflistung von ungewöhnlichem, aber nützlichem Steuergerät für aktuelle Konsolen. Während Nintendo-64-Fans spärlich mit Zubehör versorgt werden, seien Dreamcast-Besitzer daran erinnert, dass ein Großteil der Playstation-Controller per Adapter auch auf der Sega-Konsole läuft.

ZUBEHÖR	HERSTELLER	SYSTEM	PREIS	GEEIGNET FÜR	ANMERKUNG
Maus	Sony	Playstation	60,-	„Command & Conquer"-Reihe, „Alien Resurrection"	Für PC-Spieler unverzichtbar wird die Maus auf der Playstation vornehmlich von Strategietiteln unterstützt – ein Dreamcast-Nager ist angekündigt.
Freestyler Board	Guillemot	Playstation/ PS2	170,-*	Surf- und Skatespiele	1:1-Skateboard-Nachbau, für Trendsportler die Joypad-Alternative.
Analog Joystick	Sony	Playstation	120,-	„Ace Combat"- und „Descent"-Reihe	Zwei Analogsticks aus dem Kampfjet-Cockpit begeistern Hobby-Piloten. Die Dreamcast-Version u.a. für „Virtua On" ist nur als Import erhältlich.
Angelrute	diverse	Playstation/ Dreamcast	70,- bis 150,-	„Sega Bass Fishing", „Fisherman`s Bait"-Reihe	Plastikrute, die mit Analogstick und Kurbel alle Funktionen einer echten Angel simuliert (inklusive „Sega Bass Fishing"auf Dreamcast)
NegCon	Namco	Playstation	90,-	Rennspiele mit Analog-Unterstützung	Hervorragender Analogcontroller für PS-Junkies – die Alternative zum Lenkrad. N64-Zocker greifen zum Ultra Racer 64 von Interact.
HH Racing Wheel	MadCatz	Playstation	130,-	Rennspiele	Voll analog und Rumble-tauglich – gelungener Mix aus Pad und Lenkrad
Maracas (Rasseln)	Sega	Dreamcast	250,-* inkl. Spiel	nur „Samba De Amigo"	Segas Plastik-Rasseln sorgen hierzulande ab Dezember für gute Laune. Ungeduldige Fans berappen für die Import-Verison bis zu 600 Mark.
Tanzmatte	Konami/Blaze	Playstation	k.A.	„Dance Dance Revolution" und diverse Ableger	Tanz Dich fit! PAL-Zocker hoppsen ab November zu abgefahrenen Beats über die Bodenmatte.
Airpad	Joytech	Playstation	70,-	Spiele mit Analog-unterstützung	Sensoren übertragen die Kippbewegungen des Pads analog auf das Spiel. Innovativ, aber für hektische Actiontitel zu träge.
Vortex	Interact	Nintendo 64	130,-	Renn- und Flugspiele	UFO-förmiger Multifunktionscontroller mit verstellbarer Analogachse
Beatmania-Keyboard	Konami/Ascii	Playstation	110,-	„Beatmania" und diverse Ableger	Mit Scratchteller und Fünf-Tasten-Klaviatur werdet Ihr zum Hobby-DJ (inklusive „Beatmania").
Twinstick	Blaze	Playstation	150,-	Alle Spiele mit Digital-Unterstützung, v.a. Beat'em-Ups	Luxuriöser Digital-Doppelstick. Vor allem für zünftige Prügeleien zu zweit bestens geeignet.
Evolution Control System	Gamester	Playstation	150,-	Rennspiele und Ego-Shooter	Handschuh/Joypad-Kombination – Sensoren übertragen Dreh- und Kippbewegungnen der Hand aufs Spielgeschehen. Vorsicht: Krampfgefahr!

* angekündigter Verkaufspreis

Klassiker unter den erfolglosen Exoten: Spacige Handschuhe konnten sich als Joypadersatz weder zu NES- noch Playstationzeiten (rechts) etablieren.

festigt, die Spielfigur steuerte man über Gesichtsmuskelbewegungen, die von Sensoren aufgenommen wurden. Bei der ersten öffentlichen Präsentation 1983 klagten die Testspieler über heftige Kopfschmerzen, ausgelöst durch Muskelkrämpfe. Zum endgültigen Aus kam es, als einem der Atari-Präsentatoren während der Vorstellung der **Mind Link** vom Kopf rutschte und unter hämischem Zuschauergelächter am Boden zerschellte. Atari zog die Konsequenzen – die unglückselige Peripherie wurde niemals veröffentlicht. Die Zubehörpalette der damaligen Konkurrenten Intellivision und Colecovision bot eine ähnliche Vielfalt. Für letztere Konsole veröffentlichte CBS passend zur Spielhallenumsetzung von „Turbo" das erste **Lenkrad** für zuhause. Nach dem großen Videospielcrash von 1984 erholte sich der Markt zwar durch NES und Sega Master System, Controller-Innovationen waren jedoch rar gesät. Mattels ominöser Virtual-Reality-Handschuh **Power Glove** fürs NES floppte und blieb Amerikanern vorbehalten, lediglich die Nintendo-**Fitnessmatte** schaffte es nach Europa. Dasselbe zu 16-Bit-Zeiten: Die klassischen Pads und Sticks wurden zwar immer weiter verfeinert und mit weiteren Tasten aufgerüstet, Special-Interest-Accessoires wie die Baseballkeule **Batter Up!** oder der Golfschläger **TeeV Golf** für EAs „PGA Golf"-Reihe wurden jedoch deutschen Super-Nintendo-Zockern vorenthalten. Das ungewöhnlichste Zubehör der 16-Bit-Ära ist wohl Segas vorrangig für Prügelspiele gedachter **Activator**: Der Spieler stellte sich in ein am Boden liegendes Octagon, das mit acht Sensoren ausgestattet war. Wurden ausgesandte Infrarot-Signale durch Fuß oder Hand unterbrochen, gab der Activator den entsprechenden Steuerimpuls ans Spiel. Leider erschien das 'magische' Vieleck nur in Amerika und ging mangels unterstützender Software binnen kurzer Zeit unter.

Der nächste wirklich große Schritt in der Controller-Revolution gelang erst der 32-Bit-Generation mit der Einführung der analogen Steuerung. Komplexe 3D-Welten waren erstmals ohne limitierte Acht-Wege-Digitalkontrolle frei erkundbar. Spezielle Anlogsticks für Flugsimulatoren erschienen, und vor allem Rennspiele feierten dank feinfühliger Lenkradsteuerung enorme Erfolge. Namcos innovativer **NegCon**-Controller bot dank horizontal verschiebbarer Steuerscheiben und analoger Gas- und Bremsknöpfe Rennspaß in Joypadform. Der Nachfolger **JogCon** (Bild unten) erschien nicht in Europa.

Womit sich Japaner durch virtuelle Welten schlagen, und welche außergewöhnliche Peripherie der heimische Markt bietet, erfahrt Ihr in Kasten und Tabelle auf diesen Seiten. *cg*



Bei Flugspielen wie „Lylat Wars" kommt der klobige Vortex sinnvoll zum Einsatz



Es war einmal: Wie heutige Lenkräder hatte auch der Colecovision-Zusatz ein Gaspedal.



IM ZEICHEN DES
EIN JAHR DREAMCAST IN

Der Dreamcast sollte Sega eine glorreiche Rückkehr in die Konsolenwelt bescheren – zwölf Monate nach der Deutschland-Veröffentlichung ziehen wir Bilanz und wagen einen Blick in die Zukunft.

Die 15 besten Spiele

Titel	Hersteller	Genre	Spielspaß*
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	86%
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat'em-Up	90%
Fur Fighters	Acclaim	Action	85%
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	88%
NBA 2K	Sega	Sportspiel	87%
Rayman 2	Ubi Soft	Jump'n'Run	89%
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	88%
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	88%
Sonic Adventure	Sega	Jump'n'Run	91%
The House of the Dead 2	Sega	Lightgun-Shooter	82%
Tomb Raider 4	Eidos	Action-Adventure	85%
Tony Hawk's Skateboarding	Crave	Sportspiel	85%
UEFA Striker	Infogrames	Sportspiel	84%
V-Rally 2	Infogrames	Rennspiel	90%
Virtua Tennis	Sega	Sportspiel	87%

* MAN!AC-WERTUNG

Mit drei Wochen Verspätung startete Sega am 14. Oktober 1999 in Deutschland den Angriff auf Sony und Nintendo: Dank einer überlegenen Hardware, kostenlosem Internet-Zugang und hervorragender Software-Palette waren die Vorzeichen für den Dreamcast mehr als vielversprechend. Doch ein Jahr nach der Erstveröffentlichung kann sich die 128-Bit-Maschine noch nicht so recht gegen die Konkurrenz behaupten: Während die Playstation in den letzten zwölf Monaten ungebrochen Erfolge verbuchte, verliefen die Dreamcast-Verkäufe eher schleppend – erst seit kurzem (nach der Bekanntgabe des PS2-Preises) verspüren die Händler einen leichten Absatz-Aufschwung.

Kinderkrankheiten

Die Suche nach den Gründen für den ausbleibenden Durchbruch gestaltet sich schwieriger, als viele denken. Denn Sega hatte (nach dem Debakel mit ihrer 32-Bit-Konsole Saturn) bei der Präsentation des Dreamcast nicht nur die meisten Software-Hersteller wieder auf ihrer Seite, sondern auch das angekratzte Vertrauen des Handels zurückgewonnen – die Grundvoraussetzungen stimmten. Zu kritisieren ist zweifelsohne die ungewöhnliche Marketingkampagne: Die ersten Anzeigen in den Printmagazinen und die TV-Werbespots konzentrierten sich darauf, der Konsole ein cooles Image zu verpassen. Mit aggressiven Slogans (siehe unten) erregte Sega zwar Aufmerksamkeit, die konkurrenzlose 128-Bit-Optik als herausstechendes Merkmal wurde jedoch völlig außer Acht gelassen. Erst nach einigen Monaten erschienen kleine Screenshots bzw. längere Filmschnipsel aus den beworbenen Titeln – diese Strategie erntete nicht nur von uns verständnisloses Kopfschütteln. Auch kostspielige Sponsoring-Aktionen, wie die Unter-

In "Headhunter" schlüpft Ihr in die Rolle eines abgebrühten Kopfgeldjägers





Dreamcast-Werbung in Deutschland: Zu Beginn stand die Konsole im Vordergrund, erst im Laufe der Zeit gesellten sich vereinzelte, kleine Spielebilder hinzu (von links).

"Der Dreamcast verkauft sich in letzter

Zum Thema Dreamcast befragten wir Michael Nunheim, Filialleiter des PC- und Videospielfachgeschäfts Mowin in Augsburg. Der 26-jährige ist nicht nur begeisteter Zocker, sondern auch bekennender Heimkino-Freak.

Was hältst Du vom Dreamcast und der bisher veröffentlichten Software?

MICHAEL: Ich denke, dass der DC zur Zeit die beste Wahl ist – vor allem in puncto Preis/Leistungsverhältnis. Ich habe noch nie so viel qualitativ hochwertige und freakige Software einein-halb Jahre nach einem Konsolen-Start gesehen! Wenn jetzt immer noch jemand behauptet, er finde nix zu spielen, dann weiß ich auch nicht.

Wie laufen die Hardware-Verkäufe im Vergleich zu den anderen Konsolen?

MICHAEL: Die Konsole verkauft sich immer besser in letzter Zeit, was wohl an dem wenig spektakulären PS2-Auftritt und deren hohen Verkaufspreis in Deutschland liegt. Die DC-Software verkauft sich im Moment eindeutig am besten: Durch das Raubkopien-Problem liegen sogar Playstation-Top-Titel wie Blei im Regal, und bei Nintendo läuft außer "Perfect Dark" bzw. "Pokémon" so gut wie gar nichts mehr.

Wie bist Du mit der Händlerunterstützung von Sega zufrieden?





Zwei kommende Knüller: Die Renn-Simulation "F355 Challenge" und das Arcade-Vergnügen "18 Wheeler".

KRINGELS DEUTSCHLAND

stützung von Arsenal London, ließen das Budget schrumpfen und warfen gleichzeitig die Frage nach der Rentabilität dieser Maßnahme auf.

Die anderen Faktoren sind weit weniger klar definierbar. Ein Punkt ist sicherlich der Preis der Konsole: 499 Mark sind bei objektiver Betrachtung ein hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis. Schließlich bekam der Käufer die schnellste Konsolen-Hardware und darüber hinaus einen kostenlosen Internet-Zugang. Allerdings waren Sony und Nintendo mit regelmäßigen Preissenkungen bereits in massenmarkttaugliche Regionen vorgedrungen: Gegen 249 Mark für die Playstation stand Sega auf verlorenem Posten, hinzu kam das Fehlen von Raubkopien (eine traurige, aber wahre Tatsache in unserem Land).



"Mario Party" lässt grüßen: "Sonic Shuffle" begeistert mit unzähligen Mini-Spielen.

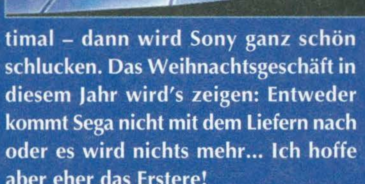
Ein weiteres Hindernis war der deutsche Starttermin: Zeitgleich mit der Veröffentlichung stand die Playstation noch hoch in der Käufergunst, und die PS2-Euphorie erreichte bereits Europa. Nach den großspurigen Versprechungen um den Playstation-Nachfolger entschlossen sich viele Spieler, erst einmal abzuwarten.

Dies sind sicherlich nicht alle Gründe, wohl aber die ausschlaggebendsten. Inkompetentes Verkaufspersonal in Großmärkten, das Fehlen von Top-Entwicklern wie Electronic Arts sowie Square und die Umstrukturierungen im Sega-Konzern haben gewiss auch ihren Beitrag zum unbefriedigenden Absatzergebnis geleistet.

Licht im Dunkel

Mag Sega im Bereich Marketing auch Fehler gemacht haben, das bisherige Software-Angebot überzeugte nicht nur in quantitativer, sondern auch qualitativer Hinsicht: Über 100 veröffentlichte Titel decken alle Genres ab, und vor allem Segas Arcade-Umsetzungen wie "Crazy Taxi" oder "The House of the Dead 2" brillieren mit atemberaubender Highres-Grafik. Allerdings legt der japanische Spielhallen-Profi

Zum Vergleich aktuelle Print-Anzeigen aus den USA: Obwohl ähnlich aggressiv gestaltet, stehen in Übersee die größeren Screenshots deutlich im Vordergrund.


Ein grafisches und spielerisches Feuerwerk: Game Arts' episches Rollenspiel "Grandia 2".

"Die Software zählt, der Rest ist Nebensache!"

STEPHAN FREUNDORFER

Eines hat das letzte Jahr auf jeden Fall gezeigt: Für Multiformat-Spieler ist der Dreamcast Pflicht – zu viele Perlen würden einem ohne die Sega-Konsole entgehen. Allerdings trifft das auch auf Playstation und N64 zu, und in Zukunft warten ja noch Gamecube, PS2 und X-Box mit all ihren feinen Exklusiv-Entwicklungen. Gegen die mächtige Konkurrenz im Wahljahr 2001 muss sich Sega deshalb besonders um zwei Aspekte kümmern: Software und Preis. Eine günstige Hardware und eine Reihe Spitzentitel – über vernünftige Werbung schmackhaft gemacht – würden dem Dreamcast zum Erfolg verhelfen. Für Online-Schnickschnack und cooles Image ist danach noch genug Zeit.

"Ich versteh's nicht: Warum kauft keiner den Dreamcast?"

OLIVER SCHULTES

Segas 128-Bit-Konsole bietet doch alles, was das Zockerherz begehrt: Hervorragende, innovative Software mit Bomben-Optik, eine geniale 50/60Hertz-Umschaltung sowie die Aussicht auf spannende Online-Multiplayer-Schlachten. Eigentlich hätte jeder, sich über Pixel und Texturverzerrungen ärgernde Playstation-Besitzer im Oktober letzten Jahres in das nächste Geschäft rennen müssen, um den Dreamcast zu kaufen – wenn da nur nicht das kleine Problem mit den GD-Roms wäre! Marketing- und Imagekampagnen hin oder her: Der Erfolg der Playstation und der einhergehende Misserfolg von Segas Konsole liegen zum großen Teil beim Thema Raubkopien – und das stimmt mich echt nachdenklich!

"Auf die Vielfalt kommt es an – wir wollen Rollenspiele!"

COLIN GÄBEL

'Software sells Hardware': Diese Grundregel in der Videospielbranche bewahrheitet sich auch im Fall Dreamcast. Wer sich heute zum Kauf der Sega-Konsole entschließt, kann aus einer hochwertigen Software-Palette wählen – nur Rollenspieler gucken bisher in die Röhre. Wie wichtig allerdings virtuelle Fantasy-Epen für den Verkauf eines Systems sind, zeigt der japanische Markt. Trotz veralteter Technik dominiert die Playstation mit "Final Fantasy" & Co. regelmäßig die Spitze der Charts. Bleibt zu hoffen, dass kommende Highlights wie "Eternal Arcadia" dem Dreamcast endlich zum verdienten Durchbruch verhelfen.

Zeit immer besser!"

MICHAEL: **Naja, ich finde die Unterstützung der Händler ist zumindest nicht schlechter als bei Sony, aber es mangelt leider an einer breiten Werbung – viele kennen den Dreamcast überhaupt nicht!**

Wie ist die allgemeine Stimmung in Deinem Laden in Bezug auf Dreamcast?

MICHAEL: **Viele sind skeptisch und gehen pauschal davon aus, dass Sega nicht in der Lage ist, eine gute Konsole zu machen. Ich sehe jeden Tag Leute Bauklötze staunen, wenn sie z.B. "Virtua Tennis", "F355 Challenge" oder "DOA 2" live erleben.**

Denkst Du, dass der DC nach dem PS2-Start im November noch eine Chance hat?

MICHAEL: **Tja, wenn Sega den immer noch recht hohen Preis von 399 Mark korrigiert – ich halte 299 Mark für optimal – dann wird Sony ganz schön schlucken. Das Weihnachtsgeschäft in diesem Jahr wird's zeigen: Entweder kommt Sega nicht mit dem Liefern nach oder es wird nichts mehr... Ich hoffe aber eher das Erstere!**

Hast Du einen abschließenden Tipp für Segas Marketing-Abteilung?

MICHAEL: **Passende Werbung machen! Nicht sinnlose Spots bringen, in denen niemand weiß, was eigentlich Sache ist. Bringt Ausschnitte und Bilder aus aktuellen Titeln wie "Virtua Tennis", sodass die Kunden die Grafikqualität sehen. Dann können potenzielle Käufer im November besser vergleichen, ob eine 399 Mark teure, Online-fähige Konsole mit hervorragenden Spielen besser ist als eine DVD-Konsole mit so gut wie keinen Titeln für 869 Mark.**



Hoffentlich mit Online-Unterstützung: Gearbox' Ego-Shooter "Half-Life".



Kombiniert Pad- und Lightgun-Steuerung: "Gun Valkyrie" von Sega.

bei der europäischen Dreamcast-Version nur eine Antennenstrippe bei, was den optischen Eindruck erheblich schmälert – für ein RGB-Kabel muss der Käufer extra blechen. Wesentlich fortschrittlicher zeigt sich Sega bei der Problematik PAL-Anpassung: Die meisten in Deutschland veröffentlichten Titel verfügen über eine 50/60-Hertz-Umschaltung, die das Spielen in Original-Geschwindigkeit erlaubt – der neidische Blick auf NTSC-Zocker gehört der Vergangenheit an.

Auch beim Thema Raubkopien gibt's Erfolge: Trotz Download-Angeboten und illegaler Boot-Disks wird es Schulhofpiraterie à la Playstation aufgrund des GD-Formats nicht geben.



Nicht nur Konami macht ansprechende Musikspiele: "Space Channel 5" und "Samba de Amigo" bieten optisch sogar deutlich mehr als die Bemani-Titel.

Die Entscheidung

Am 8. September dieses Jahres stellte Sega Journalisten und Händlern die Pläne bis Weihnachten vor: 250.000 Konsolen stehen bis Jahresende in den Geschäften und sollen laut Vorgabe gänzlich unter die kaufwütige Festtagsmeute gebracht werden. Als Zugpferd dient das zweifellos hervorragende Spiele-Angebot der nächsten Monate: Top-Titel wie "Jet Set Radio" oder "Shenmue" lassen den Dreamcast in puncto Software an Playstation, PS2 und N64 locker vorbeiziehen. Darüber hinaus konzentriert sich Sega künftig noch stärker auf den Internet-Bereich: Zusatzgeräte wie die Dreameye-Kamera und das aus "Seaman" bekannte Mikrofon ermöglichen u.a. die Übertragung von kombinierten Bild/Ton-E-mails oder die Kommunikation in Online-Spielen. Die beiden wichtigsten Ankündigungen betreffen allerdings Preis und Marketing: Die Konsole wird in Zukunft für 399 Mark über den Ladentisch wandern und damit näher an PSone und N64 heranrücken. Unterstützt wird dieser Schritt durch eine sechs Millionen Mark teure Werbekampagne, die mit starker Präsenz im Fernsehen auftrumpft. Zur Primetime (20 bis 23 Uhr) schaltet Sega aggressive TV-Spots bei Privatsendern, um so die angepeilte Zielgruppe zu erreichen. Schlagen all diese Bemühungen fehl und wird die PS2 trotz hohem Verkaufspreis ein Renner, sieht Sega düsteren Zeiten entgegen – denn X-Box und Gamecube liegen bereits auf der Lauer. Wir wünschen dem Dreamcast auf jeden Fall eine faire Chance. *os*



Automatenumsetzung mit ordentlich Dampf: "Outtrigger" bietet Action ohne Pause.

Zehn kommende Highlights

Titel	Hersteller	Genre	Bemerkung	Termin*
18 Wheeler	Sega	Rennspiel	Trucker-Rennen quer durch die USA, harte Konkurrenten und brillante Optik motivieren zu ausgedehnten Touren.	2001
Agartha	Sega	Action-Adventure	Spannende Horror/Fantasy-Story mit Online-Multiplayer-Option	2001
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	Horror-Abenteuer mit brillanter Render-Optik und packender Atmosphäre	4. Quartal
Black & White	Sega	Simulation	Gottsimulation vom Genre-Profi Peter Molyneux, innovative Spielelemente und Online-Funktion versprechen hohen Spielspaß.	2001
F355 Challenge	Sega	Rennspiel	Realistische Renn-Simulation mit innovativem Fahrassistenten und grandioser Optik	Oktober
Half-Life	Sierra	Ego-Shooter	Kompetente Umsetzung des mehrfach ausgezeichneten PC-Hits samt exklusiver Level	Oktober
Jet Set Radio	Sega	Rollerblade-Action	Farbenfrohe Renn-Action mit frischen Ideen und hippen Manga-Charakteren	November
Phantasy Star Online	Sega	Rollenspiel	Optisch beeindruckendes Action-Rollenspiel mit Online-Option und Übersetzungsfunktion	2001
Samba de Amigo	Sega	Musikspiel	Dank beigelegter Maracas-Controller und heißen Latino-Rhythmen der Party-Knüller schlechthin	Dezember
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Innovativer Genre-Mix mit phänomenaler 3D-Optik und mitreißender Geschichte	Dezember

* Geplant

"Wir wollen uns im Online-Markt durchsetzen!"

MAN!AC unterhielt sich mit Tina Sakowsky, PR-Managerin von Sega Deutschland, über ein Jahr Dreamcast und die näheren Zukunftspläne.

Ein Jahr Dreamcast in Deutschland - welche Bilanz zieht Sega für die letzten zwölf Monate?

TINA: Ziel Nummer Eins war es, Dreamcast als neue Marke zu kommunizieren und ein Software-Portfolio anzubieten, das neue Maßstäbe setzen sollte. Viel wichtiger war es aber, ein erfolgreiches Geschäftsjahr zu absolvieren – das haben wir geschafft.

Wie lauten die aktuellen Verkaufszahlen für Dreamcast-Soft- und Hardware?

TINA: Wir haben es in Deutschland mit über 120.000 durchverkauften Dreamcast-Konsolen und einer fantastischen Hardware/Software-Ratio von 1:6 zu tun – jeder Dreamcast-Käufer besitzt im Durchschnitt sechs Spiele, und das kann sich sehen lassen.

Die Werbekampagnen zum DC-Start ernteten vielerorts Kritik. Welcher Schwerpunkt wird in Zukunft gesetzt?

TINA: In der ersten Vermarktungsphase stellten wir die Marke Dreamcast und die Online-Tauglichkeit in den Vordergrund. In unseren ersten Spots wurde das Spielen als Bestandteil des Alltags positioniert. Zukünftig legen wir mehr Wert auf die Optik und das riesige Software-Angebot von etwa 150 Titeln. Über die Hälfte unseres Werbe-Etats geben wir für über 800 TV-Spots aus, die bei allen Privatsendern laufen. Ein weiterer Teil fließt in Sport- und Musiksender sowie in Kino- und Plakatwerbung.

Mit "Chu Chu Rocket" startete in Europa das Online-Spiel auf Konsole. Was bringt Dreamcast-Nutzern die Zukunft?

TINA: Wir wollen uns im Markt durchsetzen. Mitte September haben wir erfolgreich unseren ersten Online-Wettbewerb mit "Chu Chu Rocket" in Europa durchgeführt. Unser Ziel ist es, die ultimative Online-Adresse für Spieler zu werden. Mit Titeln wie "Phantasy Star Online" erwarten wir, dass die Akzeptanz von Sega-Online diesen Winter explodieren wird.

Wieviele Nutzer verwenden die Online-Funktion?

TINA: Heute sind über 30 Prozent der deutschen Dreamcast-Nutzer online registriert. In Europa haben wir über 300.000 Anmeldungen.

Wie hat Sega die Bekanntgabe des PS2-Preises aufgenommen?

TINA: Sony mag mir verzeihen, aber wir liefern diese Weihnachten das bessere Produkt zum günstigeren Preis.

Wie will Sega den Sprung vom Nischen- in den Massenmarkt noch schaffen?

TINA: Wir haben das 'Internet-Spielfeld' für mindestens die nächsten zwölf Monate für uns. Während dieser Zeit werden wir den DC-Besitzern mit attraktiven Angeboten und Spielen ein aufregendes Online-Erlebnis bieten und ihre Loyalität zu Sega festigen. Für 2002 wird erwartet, dass 24 Prozent der Einkünfte im Videospielmarkt aus dem Online-Gaming kommen werden. An dieser Entwicklung kommen auch Sony, Nintendo oder Microsoft nicht vorbei.



MOGELN
BIS DER ARZT KOMMT!
SOFTSALE
CHEAT CHECKER
NR. 6
8000 PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 600
SPIELEN
7,80 DM
NEU
AM KIOSK!
AUSGABE 6 · OKTOBER/NOVEMBER 2000
DM 7,80
SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 PLAYSTATION-TIPS, TRICKS UND CHEATS
8000
PLAYSTATION-TIPS,
TRICKS UND CHEATS ZU
ÜBER 600 SPIELEN
PLUS SPECIAL
DINO CRISIS 2
SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 4
MIT SPECIAL
SOFTSALE CHEAT CHECKER 17 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
NEU
AM KIOSK!
NEU
244 SEITEN
17 PLAYSTATION
KOMPLETTLÖSUNGEN
MIT TIPS, TRICKS UND CHEATS
SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 4
17 PLAYSTATION-
KOMPLETT-
LÖSUNGEN
PLUS SPECIAL
ALONE IN
THE DARK – THE
NEW NIGHTMARE
12,80 DM

Coming Now

OKTOBER (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	You don't know Jack, Mock 2	Sierra Quizspiel	
PS	Mike Tyson Boxing	Codemasters Sport	
PS	Ultimate Fighting Championship	Crave Beat'em-Up	
PS	Evil Dead: Hail to the King	THQ Action-Adventure	
DC	Samba de Amigo	Sega Musikspiel	
DC	Rival Schools 2	Capcom Beat'em-Up	
DC	Starlancer	Crave Action	
N64	Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo Action-Adventure	
N64	Donald Duck	Ubi Soft Jump'n'Run	
N64	Batman Beyond	Kemco Action	
PS2	Kessen	Koei/EA Strategie	
PS2	Unreal Tournament	Infogrames Ego-Shooter	

NOVEMBER (USA)

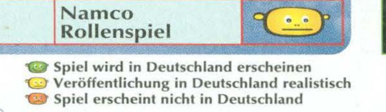
SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Final Fantasy 9	Square Rollenspiel	
PS	Chicken Run	Eidos Action-Adventure	
PS	Crash Bash	Sony Partyspiel	
DC	Test Drive: Le Mans	Infogrames Rennspiel	
DC	POD 2	Ubi Soft Rennspiel	
DC	Spec Ops Online	Ripcord Strategie-Action	
N64	Hey You, Pikachu!	Nintendo Virtuelles Tier	
PS2	Star Wars: Star Fighter	LucasArts Action	

OKTOBER (Japan)

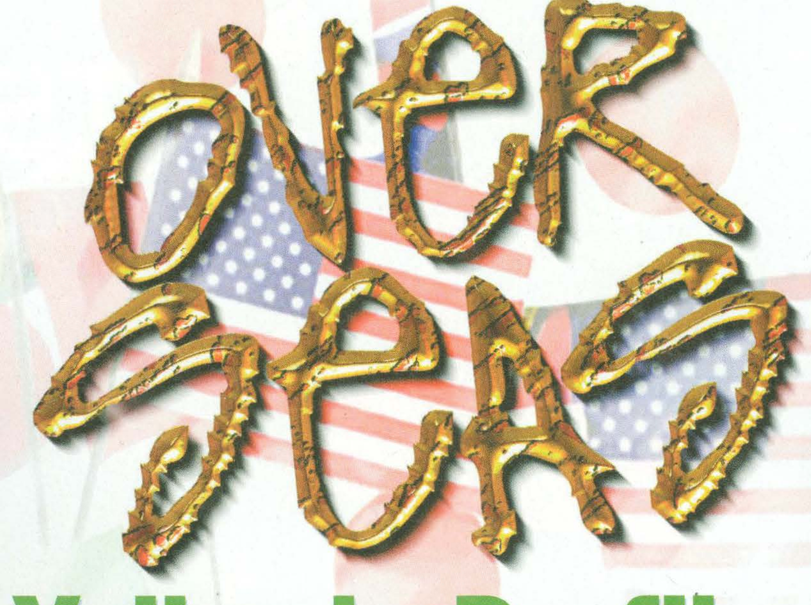
SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Khamrai	Namco Rollenspiel	
PS	K-1 GP 2000	Xing Sport	
DC	18 Wheeler American Pro Trucker	Sega Rennspiel	
DC	Eternal Arcadia	Sega Rollenspiel	
DC	Silent Scope	Konami Action	
N64	Pop 'N Music	Konami Musikspiel	
N64	Gendai Dai-Senkryaku: Ultimate War (DD64)	Nintendo Strategie	
PS2	Dance Summit 2001 Bust-A-Move	Enix Tanzspiel	
PS2	Den Sen	Sony Action	
PS2	Shadow of Memories	Konami Adventure	

NOVEMBER (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Eithea	Atlus Rollenspiel	
DC	Jet Coaster Dream 2	Bimboosoft Achterbahn-Sim	
N64	Viewpoint 2064	Sammy Shoot'em-Up	
PS2	Gitaru-man	Koei Musikspiel	
PS2	Seven	Namco Rollenspiel	



Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Valkyrie Profile



Im Kampf lasst Ihr die Helden per Knopfdruck losstürmen. Mit dem richtigen Timing verknüpft Ihr die Attacken zu ellenlangen Kombos.



Mit "Valkyrie Profile" beweist Rollenspielriese Enix wieder einmal die asiatische Vorliebe für nordländisches Sagengut. Diesmal widmen sich die findigen Japaner der germanischen Götterwelt und verfrachten Euch an der Seite von Odin und Freya nach Valhalla. Von dort regieren die unsterblichen Aesir über die Welt der Menschen und genießen zusammen mit gefallenen irdischen Heroen ihren Feierabend an der Tafel des Göttervaters. Leider machen sich die wahren Helden in letzter Zeit ziemlich rar und Odins Festhalle bleibt erschreckend leer. Umso schlimmer, da das böse Riesengeschlecht zum Krieg gegen die Götter rüstet und das buchstäbliche Ende der Welt in Sicht ist. Um in der alles entscheidenden Schlacht Ragnarök zu bestehen, benötigt Odin ein paar vernünftige Krieger – und Ihr sollt sie ihm beschaffen. Als Oberwallküre Lenneth fliegt Ihr Richtung Erde und durchforstet Midgard, die Welt der Sterblichen, nach würdigen Kämpfer-Seelen.



Bei den Gesprächen bewundert Ihr stilvolle Charakterportraits, wichtige Dialoge erklingen in Sprachausgabe





Außerhalb des Kampfbildschirms durchwandert Ihr die Welt aus der Seitenansicht und genießt hübsches Parallax-Scrolling



Wer Eure Wallküre wütend macht, muss mit harten Konsequenzen rechnen: Die Spezialattacken der einzelnen Charaktere legen jedes Monster flach.

Nach jedem Kapitel müsst Ihr bei Freya Rechenschaft ablegen – diese informiert Euch im Gegenzug über den Stand der Dinge.

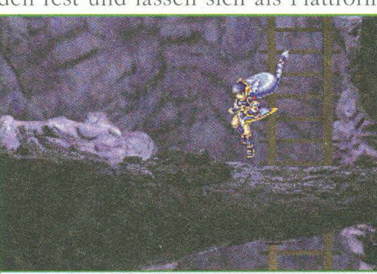
Diese lassen sich zwar ohne Schwierigkeiten finden, der Tod allein qualifiziert die potenziellen Helden allerdings noch nicht für die Mitgliedschaft bei den himmlischen Heerscharen. Bevor Ihr die Recken in die Schlacht gegen die Riesen schicken könnt, müsst Ihr deren Durchhaltevermögen bei so mancher irdischer Bedrohung testen. Im Gefecht gegen faulige Zombies und garstige Vampir-Lords verbessert Ihr Fähigkeiten und Charakter Eurer Genossen, denn nur besonders noble Mannen sind in Valhalla von Nutzen. Die Jagd nach neuen Herausforderungen führt Euch durch düstere Bitmap-Dungeons, in denen Ihr diverse Jump'n'Run-Einlagen meistert. Glücklicherweise ist die Anime-Wallküre ziemlich wendig und hopst wie Engelskollege "Actraiser" aus seligen 16-Bit-Zeiten durch die Level. Neben Weitsprung und Hocke bringt die nordische Amazone mit ihrem Schwert wackelige Säulen zum Einsturz, verschiebt dank übermenschlicher Kraft dicke Steinblöcke oder verschießt blaue Kristalle. Diese wachsen an Wänden und am Boden fest und lassen sich als Plattform zum Erreichen weit entfernter Dungeon-Abschnitte nutzen. Auch Feinde könnt Ihr auf diese Weise einfrieren. Sucht Ihr Ärger, zieht Ihr den herumstreunenden Untoten einfach mit dem Schwert eins über den Schädel und findet Euch prompt im Kampf wieder.

Hier wird jedes der vier Gruppenmitglieder über einen separaten Knopf gesteuert, mit dem richtigen Timing verkettet Ihr die Attacken Eurer Party zu fulminanten Kombos. Wer den Gegner mehrmals in schneller Folge trifft, darf zu einem besonders eindrucksvollen Super-Special ansetzen. Nach getaner Arbeit sammelt Eure Truppe Erfahrungspunkte, beim Stufenaufstieg verteilt Ihr diese auf spezielle Charakterfähigkeiten. Besonderes Augenmerk müsst Ihr auf den 'Hero Value' legen. Dieser Wert wird durch gute und schlechte Eigenschaften des jeweiligen Helden bestimmt und hat maßgeblich Einfluss auf seine Erfolge im himmlischen Gefecht.

"Valkyrie Profile" bringt wegen der ausgefallenen Geschichte frischen Wind ins Genre, die zweidimensionale Optik lässt dabei die Herzen der 16-Bit-Fans höher schlagen. Dank hübscher Animationen und wunderschöner Hintergründe fühlt Ihr Euch wie in einem antiken Jump'n'Run; die Geschicklichkeitseinlagen werden jedoch nur wohldosiert eingesetzt. Letztlich bleibt ein stimmungsvolles Rollenspiel mit erfrischend neuem Story-Ansatz. *dm*



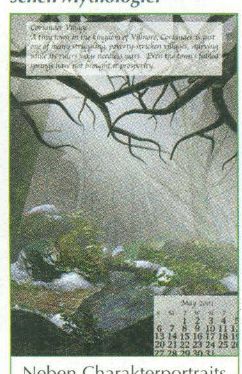




Bei besonders großen Sprüngen geizt die freizügige Wallküre nicht mit ihren göttlichen Reizen

Wer sich

eingehender mit der Welt von "Valkyrie Profile" befassen möchte, sollte mal einen Ausflug auf die Enix-Website wagen. Unter www.enix.com findet Ihr zahlreiche Hintergrundinfos und Bilder sowie eine kurze Erklärung der nordischen Mythologie.



Neben Charakterportraits findet sich auch ein stilvoller Kalender auf der Webseite

Rollenspielfans können sich dort auch über die Ende August in den USA erschienenen "Dragonquest"-Titel für GameBoy informieren. Unter dem Namen "Dragon Warrior 1 & 2" kommen die ersten NES-Rollenspiele auf Nintendos Handheld zu neuen Ehren.

D2


Voll ins Schwarze: Beim Kampf gegen die mutierten Monsterhorden zeigt die ansonsten eher friedfertige Laura keine Gnade.


Stille Wasser sind tief: Die Hauptdarstellerin zeichnet sich durch hartnäckiges Schweigen aus – nur gelegentliche Seufzer kommen über ihre Lippen.

"D2" beweist einmal mehr, dass sich japanische Spielevorlieben oftmals dem westlichen Verständnis entziehen. Während das Horror-Adventure im Land des Lächelns die Massen begeisterte, wundert sich der Rest der Welt über das abstruse Bildschirmgeschehen.

Die Geschichte beginnt in einem Flugzeug irgendwo über den Bergen Kanadas. An Bord befinden sich neben der Hauptdarstellerin Laura ein mysteriöser Zauberer sowie eine Truppe Terroristen, die prompt versuchen, die Maschine zu kapern. Der Überfall wird jedoch durch einen Kometen vereitelt, der den Flieger trifft und zum Absturz bringt. Zehn Tage nach dem Unglück wacht Ihr in einer gemütlichen Holzhütte auf, in die Euch eine der Überlebenden verfrachtet hat. Während sich Eure Retterin als Kimberley Fox vorstellt, wird die Blockhaus-Idylle jedoch durch einen der Terroristen gestört. Völlig unkoordiniert torkelt dieser in Euer neues Heim und macht plötzlich eine erschreckende Verwandlung durch. Grüne Fangarme schießen aus seinem Körper und langsam mutiert der Mann zu einer albtraumhaften Schreckensgestalt. Wie es sich für ein japanisches Tentakelmonster gehört, versucht der Mutant sogleich, Eure Leidensgenossin vollzuschleimen – nur das beherzte Eingreifen von Parker Jackson, einem weiteren Überlebenden, kann sie retten. Völlig verwirrt schickt Kimberley den Helfer in der Not zurück in die Schneewüste und weint sich an Eurer Schulter aus.

Ab jetzt seid Ihr voll und ganz damit beschäftigt, das Geheimnis um den Meteoriten und die grässlich mutierten Menschen zu lüften, nach Überlebenden zu fahnden und einen Weg zurück in die Zivilisation zu finden. Dazu durchstöbert Ihr aus der Ego-Perspektive Blockhütten, Flugzeugwracks und stillgelegte Minen; interessante Gegenstände untersucht Ihr per Knopfdruck genauer. So sammelt Ihr in traditioneller Adventure-Manier zahllose Kinkerlitzchen, die Euch bei der Lösung diverser Rätsel helfen. Schlösser wollen geknackt, Laster gestartet und Benzinkanister gesammelt werden. Um Euch nerviges Notieren zu ersparen, hat die kluge Laura einen Fotoapparat im Handgepäck. Mit diesem schießt Ihr Bilder von wichtigen Objekten und unterstützt Euer Gedächtnis mit Fotos von geheimen Zahlencodes. Leider machen Euch die harschen Wetterbedingungen im frostigen Gebirge arg zu schaffen. Auf dem Weg von einem Schauplatz zum nächsten kämpft Ihr gegen unbarmherzige Blizzards und müsst Euch zudem gegen herumstreunende Monster wehren. Wie im Rollenspiel tauchen diese per Zufall auf und springen völlig unvermittelt aus der Schneedecke. Mit einem Fadenkreuz visiert Ihr die einzelnen Gegner an, auf Knopfdruck spuckt Eure Maschinenpistole Tod und Verderben. Da die mutierten Kontrahenten aber teilweise flotte Haken schlagen, müsst Ihr gelegentlich per X- bzw. B-Knopf den Blick nach links oder rechts verlagern. Geht Euch die Lebensenergie aus, unterbrecht Ihr das Geschehen mit den Schultertasten und benutzt ein Erste-Hilfe-Spray.

Waffen werden auf dieselbe Weise gewechselt; in Lauras Koffer finden sich neben MP und Pistole nach einiger Zeit noch eine Schrotflinte sowie diverse Granaten. Habt Ihr einen Kampf erfolgreich beendet, gibt's als Belohnung Erfah-


Nachdem Ihr Magazin um Magazin in die Gegner entleert habt, verklebt das grüne Monsterblut Eure Sicht.

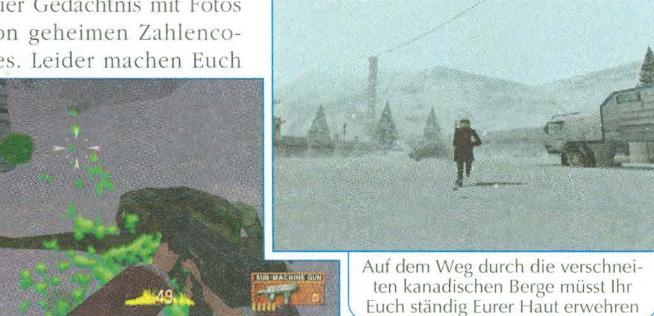
Damals...

Die blonde Laura machte bereits 1995 erste Erfahrungen mit dem Übernatürlichen. Auf 3DO, Playstation und Saturn wurden Rätsel gelöst, Renderfilmchen geguckt und Monster gesprengt. Leider blieb vor lauter platter Effekthascherei der Spielspaß auf der Strecke – "D" musste sich mit 38% Spielspaß zufrieden geben.


"D" auf dem Saturn: Stupides Gerätsel ohne Spieltiefe.



Kopflos: Die zahlreichen Zwischensequenzen geizen nicht mit herzhaften Schockeffekten.


Auf dem Weg durch die verschneiten kanadischen Berge müsst Ihr Euch ständig Eurer Haut erwehren




Waidmannsheil: Auf den schneebedeckten Hochebenen schießt Ihr Euch ein schmackhaftes Abendessen.

rungspunkte, fleißige Mutanten-Killer werden mit Stufenaufstieg und zusätzlichen Lebenspunkten bedacht. Die Berge bieten aber nicht nur Lebensraum für die verschiedensten Kreaturen des Grauens, auch alltägliches Getier wie Hasen, Schneehühner und Elche findet sich hinter Schneewehen und Tannenbäumen. Die örtliche Fauna versorgt Euch mit Fleisch für den praktischen Taschengrill – habt Ihr mit Eurem Jagdgewehr ein streunendes Tier erlegt, dürft Ihr die Beute zu einem saftigen Mahl verwerten. Das gehaltvolle Fleisch der leckeren Vierbeiner stärkt Eure Lebenskraft und bringt verlorene Trefferpunkte zurück. Versierte Schützen dürfen ihre Erfolge in einer Gallerie bewundern und sammeln mit jedem erlegten Tier neue Auszeichnungen.

Habt Ihr erfolgreich neue Hinweise in Erfahrung gebracht, fasst Kimberley das Geschehen in langen Monologen zusammen und weist Euch auf mögliche Vorgehensweisen hin. Dabei sind gute Englischkenntnisse gefordert, denn die Unterhaltungen wurden zwar synchronisiert, aber nicht untertitelt. Allerdings bewegen sich die Lippen der Sprecher völlig unabhängig von der Sprachausgabe, gerade tiefsinnige Unterhaltungen gleiten so oftmals ins Lächerliche ab. Auch die Spannung leidet unter diesen endlosen Gesprächen und Zwischensequenzen, denn kaum ein Item wird aufgehoben, ohne dass ein kurzer Filmschnipsel eingespielt wird. Während sich die Grafik von "D2" durchaus sehen lassen kann, birgt es die konfuse Geschichte kaum Motivationskraft. Lediglich Splatterfans kommen dank des immensen Blutgehalts (gepaart mit gelegentlich nackten Tatsachen) auf ihre Kosten. *dm*



57%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Warp
D-RELEASE: nicht geplant

Langatmiges Horror-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Nur gelegentliche Metzeleinlagen lenken vom trägen Spielfluss ab.

AB 18

Cool Cool Toon


Die kurzen Geschicklichkeitssequenzen werden von Tanzeinlagen der niedlichen Comic-Charaktere unterbrochen



Im Story-Modus, der sich je nach Wahl der Spielfigur leicht unterscheidet, schaltet Ihr die einzelnen Stadtteile frei.



"Space Channel 5"-Heldin Ulala bekommt gleich doppelt Konkurrenz: Die Comic-Gören Amp und Spica sind die Stars in SNKs Musikabenteuer, das sich in der kunterbunten Stadt "Cool Cool Town" abspielt. Wie bei Rhythmusspielen üblich, besteht Eure Aufgabe im taktischen Knöpfchendrücken, die Steuerung unterscheidet sich allerdings vom gewohnten Bemani- oder Senso-Prinzip. Als Spielfläche fungiert ein über Eurem Charakter liegender Kreis, Buttonsymbole tauchen in dessen Mitte oder am Rand auf. Drücken dürft Ihr die zugehörige Taste erst, wenn eine kleiner werdende Ellipse um den Buchstaben ihre Farbe von rot nach weiß ändert. Je exakter das Timing, desto mehr Punkte gibt es für Eure Aktion. Verkompliziert wird das Ganze durch die Platzierung der Symbole: Um sie wegzuklicken, müsst Ihr erst einen Cursor via Stick exakt darüberlegen. Zusätzlich Stress verschafft Euch eine Kette von Rand-Icons, die Ihr zum richtigen Zeitpunkt der Reihe nach mit dem Stick abräumt.

Gemessen wird Euer Können über eine Art Thermometer am unteren Bildrand: Im Story-Modus, der sich je nach Wahl von Amp oder Spica dezent unterscheidet, müsst Ihr die Leiste über einem bestimmten Wert halten. Beim Duell, für das Ihr eine der insgesamt 30 (zum großen Teil freispielbaren) Figuren verwendet, sollte Eure Leistung besser als die des Konkurrenten sein. Visualisiert werden die Aktionen durch Breakdance-Moves der Charaktere – seid Ihr richtig gut, wiegt sich nach einer Weile die halbe Hintergrund-Szenerie im Takt. Mit seinen knuddligen Charakteren, vielfältigen Optiken und der innovativen Steuerung ist "Cool Cool Toon" ein guter Tipp für alle Rhythmusbegeisterte, allein der dudelnde Japano-Pop ist gewöhnungsbedürftig. *sf*



74%

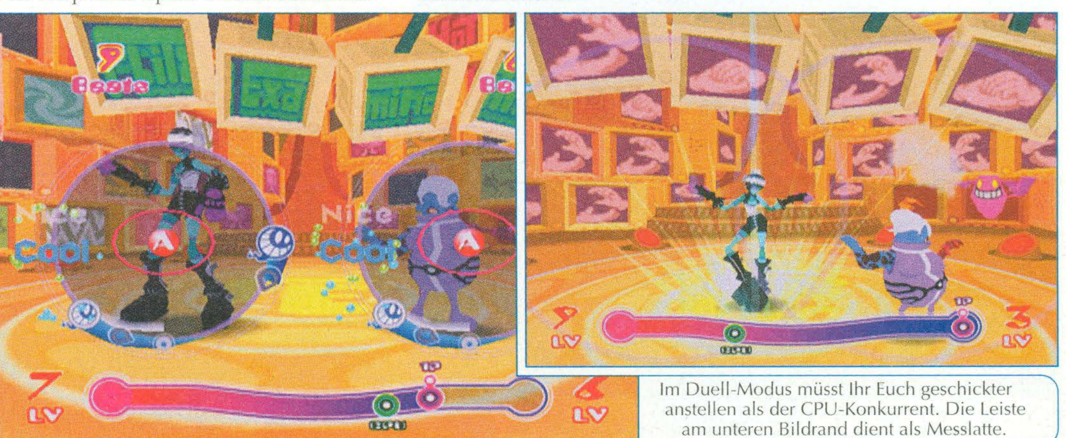
SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: SNK
D-RELEASE: nicht geplant

Buntes Musikspiel mit jeder Menge Figuren, freispielbaren Extras und Tracks: Der Sound ist Geschmackssache.

AB 12

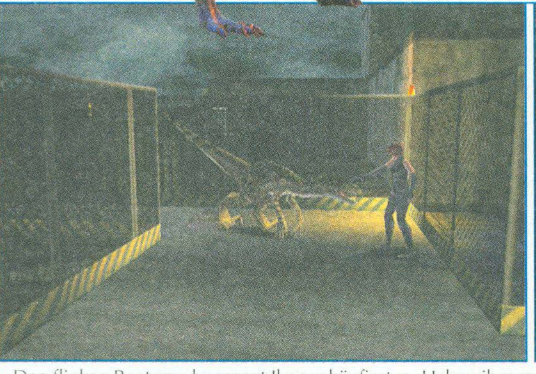
Zur Verbindung

mit der Außenwelt stehen Euch bei "Cool Cool Toon" zwei besondere Menüpunkte zur Verfügung. Zum einen könnt Ihr über eine Internet-Option neue Kostüme aus dem Netz ziehen, zum anderen lässt sich das Spiel mit "Cool Cool Jam" für Neo Geo Pocket linken. Allerdings solltet Ihr – neben einem speziellen Verbindungskabel – bei dem textlastigen Handheld-Hip-Hop-Abenteuer auch gute Japanisch-Kenntnisse mitbringen.



Im Duell-Modus müsst Ihr Euch geschickter anstellen als der CPU-Konkurrent. Die Leiste am unteren Bildrand dient als Messlatte.

Dino Crisis



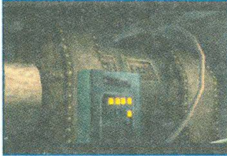


Den flinken Raptoren begegnet Ihr am häufigsten. Haben ihre messerscharfen Reißzähne einmal den Weg in Euer zartes Fleisch gefunden, könnt Ihr den kontinuierlichen Blutverlust nur mit speziellen Medikamenten stoppen.

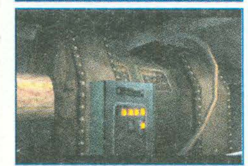
Unter der Lupe:

Auf den vier Bildern seht Ihr zwei Spielszenen der Playstation- (unten) und Dreamcast-Version. Vor allem der Kantenglättungseffekt der Sega-Fassung ist deutlich erkennbar.





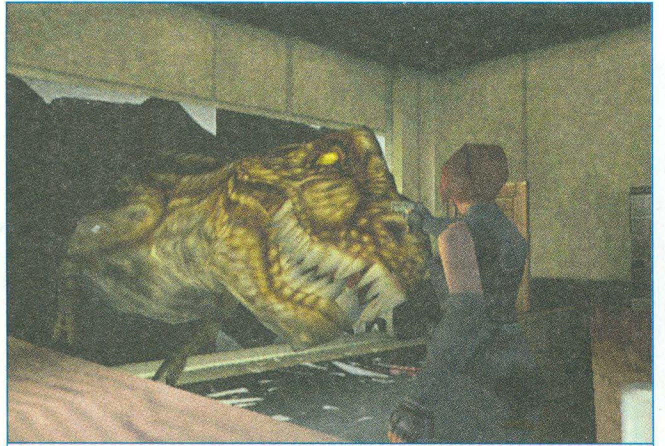




Die Dinos beißen wieder! Während die Playstation-Fraktion sehnsüchtig auf die Fortsetzung der Urzeit-Saga wartet, dürfen sich Dreamcast-Spieler an einer technisch aufgebohrten Version des ersten Teil erfreuen. Story und Spielablauf wurden freilich nicht geändert.
In der Rolle der Spezialagentin Regina betraut man Euch und drei Kollegen mit einem Rettungseinsatz auf einer entlegenen Militär-Forschungsinsel. Hier riss der Kontakt zu einem verdeckten Ermittler ab, der während seiner Spionage unerwartet auf den totgeglaubten Dr. Kirk gestoßen war. Der Wissenschaftler hatte an einer mysteriösen, unerschöpflichen Energiequelle geforscht, bis er bei einem Unfall vor drei Jahren angeblich ums Leben kam. Als nach Eurer Fallschirmlandung auf dem Eiland ein Teammitglied von einem leibhaftigen T-Rex zerfleischt wird, ahnt Ihr, dass bei den Experimenten irgendetwas fürchterlich schiefgelaufen ist.
Wie in der hausinternen Survival-Horror-Konkurrenz „Resident Evil: Code Veronica“ schleicht Ihr mit der Waffe im Anschlag durch Echtzeit-3D-Kulissen. Springt Euch ein hungriger Raptor an, benutzt Ihr Pistole und Schrotgewehr. Im Verlauf des Abenteuers mischt Ihr aus verschiedenen Munitionstypen immer wirkungsvollere Patronen zusammen und löst kleine Rätseleinlagen. An einigen Stellen habt Ihr die Wahl zwischen unterschiedlichen Handlungsverläufen, entsprechend erwartet Euch zum Spielende ein anderer Abspann.
Inhaltlich gleichen sich Playstation- und Dreamcast-Fassung wie ein Ei dem anderen. Texturen und Dinos sehen dank Kantenglättung und höherer Auflösung zwar besser aus als je zuvor, die Hardware-Ressourcen der Sega-Konsole wird aber nicht annähernd ausgenutzt. So bleibt "Dino Crisis" nur eine weitere Fließband-Konvertierung – spannend und motivierend, doch mangels Extras oder Neuerungen für Kenner des Originals gänzlich uninteressant. *cg*

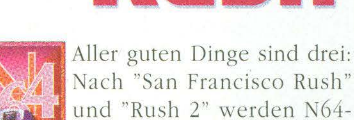
Im Gegensatz zu ihren tumben Zombie-Kollegen brechen die cleveren Dinos durch Türen – hinter Laserbarrieren seid Ihr sicher.



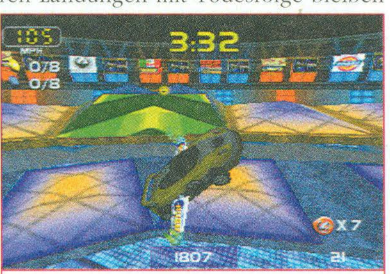


Der dramatische Auftritt des Tyrannosaurus sorgt für schwitzige Hände – mit der Standard-Pistole habt Ihr hier keine Chance.

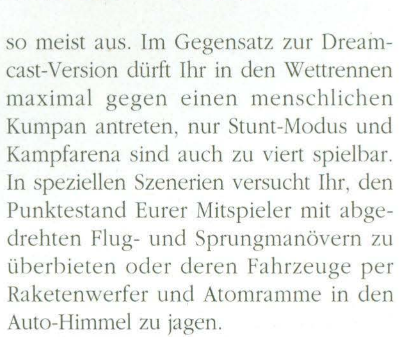
Rush 2049



Aller guten Dinge sind drei: Nach "San Francisco Rush" und "Rush 2" werden N64-Fans bereits mit der dritten Episode von Midways Spielhallenraserei versorgt. In den futuristischen Straßen der Westküsten-Metropole schwingt Ihr Euch ans Steuer einer von insgesamt 13 (teilweise freizuspielenden) Karren. Beim heißen Kampf um den ersten Platz bleibt Ihr selten auf der regulären Piste: Die sechs Strecken laden mit zahllosen Tunnels, Spiralröhren und Sprungschanzen zum ausgiebigen Abkürzen ein. Damit Ihr bei mächtigen Hüpfern über Hausdächer nicht die Balance verliert, ist Euer Bolide mit ausfahrbaren Flügeln versehen. Die bei den Vorgängern häufig kritisierten, unkontrollierbaren Landungen mit Todesfolge bleiben so meist aus. Im Gegensatz zur Dreamcast-Version dürft Ihr in den Wettrennen maximal gegen einen menschlichen Kumpan antreten, nur Stunt-Modus und Kampfarena sind auch zu viert spielbar. In speziellen Szenerien versucht Ihr, den Punktestand Eurer Mitspieler mit abgedrehten Flug- und Sprungmanövern zu überbieten oder deren Fahrzeuge per Raketenwerfer und Atomramme in den Auto-Himmel zu jagen.
Unterm Strich macht "Rush 2049" auf der Nintendo-Konsole wegen ruckligerer Grafik und beschnittenem Mehrspieler-Modus weniger Spaß als das Dreamcast-Pendant. PS-Fans, die sich von der trägen Steuerung nicht abschrecken lassen, fahren Probe. *cg*



In allen Kursen sind Gold- und Silbermünzen versteckt, die Euch Extraautos und Zusatzstrecken offenbaren.



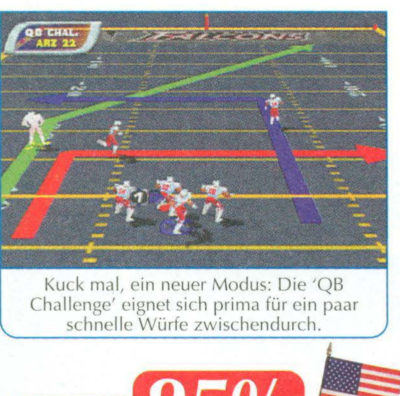


NFL Blitz 2001



Nicht nur EA pflegt den Fortsetzungswahn: Auch Midway beglückt die Sportlerwelt mit alljährlichen Updates. So steht uns mit "NFL Blitz 2001" die bereits dritte Auflage des Arcade-Footballs ins Haus. Am Prinzip hat sich nichts geändert: Erneut wurde ein Großteil des Regelwerks aus dem Fenster gekippt, um schnelle Spielzüge zu erlauben. Habt Ihr das Ei im Besitz, versucht Ihr mit raschen Pässen oder Laufspiel die Endzone zu erreichen. In der Defensive greift Ihr zu allen (un)erlaubten Mitteln, um den Kontrahenten zu stoppen. Bis zu vier Kameraden rüpeln sich auf dem Rasen an und genießen die flotte und hübsch animierte Grafik sowie die launigen Kommentare der Reporter. Spürbare Verbesserungen zum nicht in Deutschland erschienenen N64-Vorgänger fallen allerdings nicht auf. Sämtliche Optionen der "NFL Blitz"-Reihe wie Spielzug-Editor oder Saison-Modus finden sich ebenfalls wieder, während eine Handvoll Taktiken leicht überarbeitet wurde.

Eine frische Idee sind die 'Party Games', bei denen Ihr mit einer spezifischen Aufgabe auf den Rasen geschickt werdet: So sollen möglichst viele Touchdowns aus immer weiterer Entfernung erzielt oder ein anstürmendes Team gebremst werden. Originell ist die 'QB Challenge': Hier seht Ihr Eure Pass-Empfänger auf markierten Wegen laufen und müsst sie in vorgegebener Reihenfolge anspielen. Zu einer uneingeschränkten Kaufempfehlung reichen diese Extras allerdings nur bei Football-Fanatikern. Auch Hobbysportler, die noch keinen der Vorgänger besitzen, greifen bedenkenlos zu. Der Rest spielt Probe oder wartet ab, ob die kommende Dreamcast-Umsetzung mehr bietet. *us*



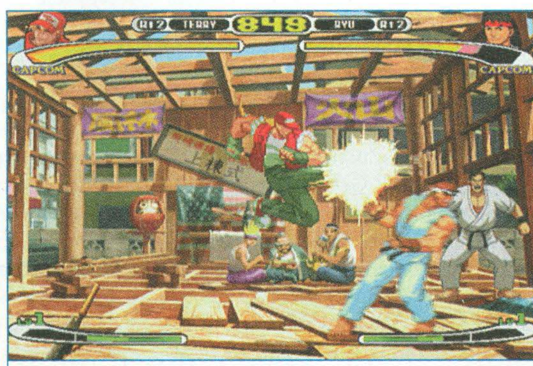
Kuck mal, ein neuer Modus: Die 'QB Challenge' eignet sich prima für ein paar schnelle Würfe zwischendurch.



Capcom vs. SNK

Nachdem die Kämpfer aus dem Capcom-Stall seit längerer Zeit mit diversen Superhelden und Mutanten aufgeräumt haben, widmen sie sich jetzt endlich einem ernstzunehmenden Gegner. In "Capcom vs. SNK" treten die beiden Schwergewichte der zweidimensionalen Prügelei in den Dreamcast-Ring, um die Streitereien über die Krone der Bitmap-Schläger endgültig beizulegen.

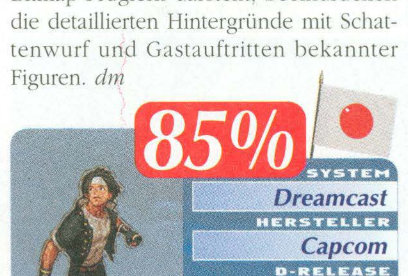
Jeweils 15 Kämpfer beider Seiten treffen sich zum Duell, darunter Elite-Fighter wie Ryu, Sagat, Terry Bogard oder Iori. Bis zu vier dürft Ihr zu einem Team zusammenfassen – je wertvoller der Charakter, desto mehr Platz beansprucht er in der Truppe. Neben dem mächtigen Balrog hat z.B. nur noch eine schwachbrüstige Gestalt wie Dhalsim Platz. Eure Jungs treten im K.O.-System gegen diverse andere Teams an, Besiegte werden in der nächsten Runde durch ihren Partner ersetzt. Die Reihenfolge der Begegnungen legt Ihr für jedes Match gesondert fest. Vor dem Turnier wählt Ihr zwischen Capcom- und SNK-Groove, dies beeinflusst bestimmte Finessen in der Steuerung und erleichtert markenbewussten Spielern den Umstieg. Auch der Endkampf lässt sich der jeweiligen Vorliebe anpassen: SNK-Fans schlagen sich mit dem Superschurken Geese Howard, Capcom-Jünger stellen Oberbösewicht Vega in der eigenen Kommandobasis.



Best of the Best: Die beiden Vorzeige-Helden Terry Bogard und Ryu im Firmen-Duell.

Um gegen diese fiesen Martial-Arts-Despoten zu bestehen, übt Ihr fleißig Specials und Super-Moves nach bewährtem Halb- und Viertelkreis-Muster. Diesmal beherrschen Eure Mannen nur zwei Schlag- bzw. Tritt-Varianten, zusätzlich nutzt Ihr Ausfallschritte und Rollen zum Abtauchen. Wer sich fleissig mit dem Arcade-Mode befasst, erntet je nach Leistung Punkte, die sich gegen mehr als 70 verschiedene Secrets eintauschen lassen. Auf diese Weise erspielt Ihr neue Recken wie Evil-Ryu oder bessert bereits vorhandene Kämpfer auf. Während die Charakteranimation keine Steigerung zu älteren Bitmap-Prüglern darstellt, beeindrucken die detaillierten Hintergründe mit Schattenwurf und Gastauftritten bekannter Figuren. *dm*

Verunstaltet die Darsteller im 'Color-Edit'-Modus (oben) oder genießt den Zweikampf Eurer Traumfrauen (links)



Langersehnte Prügeloffenbarung für 2D-Fans: Über 30 Kämpfer, zahllose Secrets und Spielmodi sorgen für Langzeitmotivation.



Handheld-Duell:

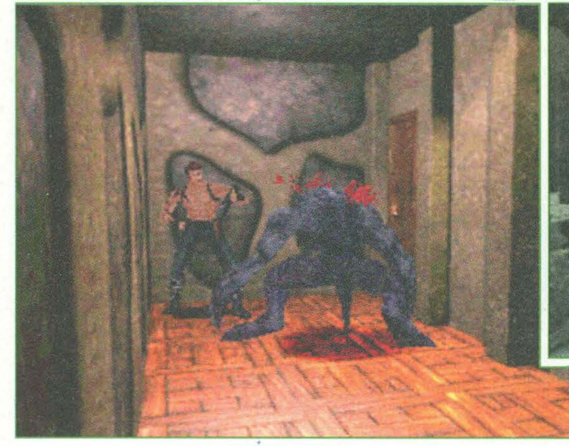
Auf SNKs Hosentaschen-Konsole Neo Geo Pocket bekämpfen sich die renommierten Prügeldynastien bereits in zwei Varianten. In "SNK vs. Capcom: Match of the





Millenium" kloppt Ihr auf gewohnte Weise, per Dreamcast-Link werden durch das Modul Secrets im aktuellen Sega-Ausflug freigeschaltet. Wesentlich ungewöhnlicher ist hingegen der "Card Fighters Clash", bei dem sich Ryu, Terry und Co. in bester Trading-Card-Manier bekämpfen. Je ein Modul für Capcom- und SNK-Figuren macht das kurzweilige Karteln zum idealen Zwei-Spieler-Zeitvertreib.

Countdown Vampires





Sexy: Der Riesenwolf zeigt sich unbeindruckt, die weibliche Überlebende oben ist aber sicher entzückt von Snyders hippen Tattoos.

Umsonst

ist (fast) nur der Tod in „Countdown Vampires". Gehen Euch die Medi-Paks aus, könnt Ihr an zahlreichen Automaten gegen bare Münze Energie spendendes Naschwerk erstehen. Das nötige Kleingeld nehmt Ihr erledigten Vampiren ab. Wer schneller reich werden will, wagt ein Glücksspiel an den zahlreichen Pokertischen oder Slot-Machines. Wozu verläuft die Handlung schließlich im Casino?

Eigentlich hätte es ja ein unterhaltsamer Abend werden können. Officer Keith J. Snyder erhält den Sonderauftrag, auf der Eröffnungsparty eines prunkvollen Casino-Hotel-Komplexes als Bodyguard für einen ruhigen Ablauf zu sorgen. Doch als die ausgelassene V.I.P.-Feier gerade ihren rauschenden Höhepunkt erreicht, mutieren die Bediensteten zu blutrünstigen Vampiren und schlagen ihre Reißzähne gierig in die Hälse der Gäste. Zu allem Überfluss verwandeln sich die Gebissenen in bester Gruseltradition selbst in die lichtscheuen Blutsauger. Als einer der wenigen Überlebenden versucht Ihr in der Rolle von Snyder, dem gigantischen Vergnügungstempel lebendig zu entkommen und nebenbei Licht ins Dunkel der mysteriösen Ereignisse zu werfen.

In klassischer "Resident Evil"-Manier schleicht Ihr durch vorgerenderte Räumlichkeiten. Kommt es zum Kampf, beharkt Ihr Vampire, Insektenmutanten und Wolfsmenschen zunächst mit einer Betäubungsknarre, um sie anschließend per Weihwasserberieselung von ihrem bemitleidenswerten Untotendasein zu erlösen. Später findet Ihr auch großkalibrige Waffen wie Silberkugelpistole oder Schrotgewehr. Sämtliche Items – ob Munition, Schlüssel oder Notiz – befinden sich in gelben Schatullen: Wichtige Gegenstände sind dadurch unübersehbar. Rätseltechnisch werdet Ihr mal wieder mit Standardkost der Sorte 'Finde Schlüssel für Schloss' oder simplen Knobelaufgaben abgespeist. Das Speichern erfolgt an speziellen Computern, zusätzlich legt Ihr dort überschüssige Items ab oder ruft E-Mails mit wichtigen Tipps und Infos zur Story auf.

„Countdown Vampires" kupfert großzügig vom Capcom-Vorbild ab, muss sich aber trotz detaillierter Hintergründe und schicker Renderfilme atmosphärisch und spielerisch geschlagen geben. Häufig verliert man wegen ungeschickter Perspektivenwechsel die Orientierung, die Kämpfe laufen oftmals mangels Steuerungsfinessen recht nervig ab. Auch die uninspirierte Musik mit ihren Endloswiederholungen trägt nicht gerade zur Gruselstimmung bei. Unterm Strich ist Bandais Vampirmär nur für hartgesottene "Resi"-Freaks interessant, die die zahlreichen Perlen des Genres bereits zigmal durchgezockt haben. *cg*



Zahmer Horror: Außer Blutspritzern bekommt Ihr im Kampf gegen die Kreaturen der Nacht keine Splattereinlagen zu sehen.



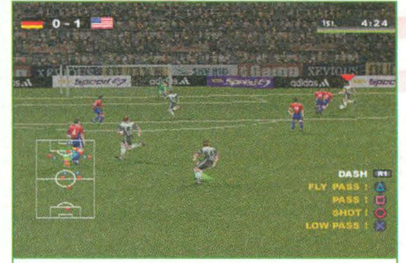
64%

SYSTEM	Playstation
HERSTELLER	Bandai
D-RELEASE	Herbst

From Dusk till Dawn: Gradliniger Survival-Horror mit Vampiren statt Zombies – ordentliche Technik, laue Atmosphäre.

AB 16

Libero Grande 2



Sag mir, wo der Ball herumschwirrt: Bei "Libero Grande 2" steht Ihr häufig weit vom wichtigen Geschehen entfernt.



Namco setzt alles fort, was nicht rechtzeitig entwischt: Selbst das durchwachsene Fußballexperiment "Libero Grande" bekommt nun einen Nachfolger verpasst. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Weiterhin hetzt Ihr mit 21 anderen Kickern übers Feld und drescht das runde Leder in Richtung gegnerisches Tor. Dabei kontrolliert Ihr nicht wie sonst üblich den ballführenden Spieler, sondern steuert immer den gleichen Athleten. Immerhin lassen sich Eure Teamkameraden per Knopfdruck dazu überreden, das Leder zu passen oder ballführende Gegner zu tackeln. Neben Freundschaftsspielen warten Pokalwettbewerbe und verschiedene Ligen auf Euch. Tretet Ihr zu zweit mit- oder gegeneinander an, wird der Bildschirm geteilt.

Optisch erreicht "Libero Grande 2" gehobenes Mittelmaß, spielerisch sind immerhin einige Lichtblicke zu finden: Im Gegensatz zum Vorgänger wählt Ihr Euren Protagonisten nun aus einer beliebigen Spielposition, auch die taktischen Optionen wurden verbessert. Das Hauptmanko bleibt jedoch unverändert bestehen: Erneut läuft das Geschehen die meiste Zeit an Euch vorbei – kommt Ihr ausnahmsweise mal in Ballbesitz, nerven träge Steuerung und schlechte Übersicht. Hobby-Kicker bleiben lieber bei "FIFA" oder "ISS". *us*



Spielspaß 57%

SYSTEM	Playstation
HERSTELLER	Namco
D-RELEASE	nicht geplant

Fortsetzungen, die die Welt nicht braucht: Marginal verbessertes, aber immer noch wenig berauschendes Alternativ-Fußball.

AB 6

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Welches Thema hätten's denn gerne?"

Fernseh-Quizshows sind die Zuschauermagneten der Saison. In welchem Fragengebiet würden sich die MAN!ACs garantiert eine Million erspielen?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Tank Attack – Creativision
2. Mario Tennis – Nintendo 64
3. F355 Challenge – Dreamcast

...UND WÄHLT Home Entertainment, weil ich dann meine zwanzigjährige Erfahrung einbringen könnte.

OLLI SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Fur Fighters – Dreamcast
3. Turok 3 – Nintendo 64



...UND WÄHLT Astrophysik, weil mich Gravitationswellen, Wurmlöcher und andere Weltraumphänomene seit meiner Kindheit faszinieren.

COLIN SPIELT:
1. Final Fantasy 2 – Super Nintendo
2. Chrono Cross – PlayStation
3. Dino Crisis – Dreamcast

GUT

...UND WÄHLT Horrorfilme, weil ich schon als Grundschüler auf einen gepflegten Herzkasper stand.

STEPHAN SPIELT:
1. Tony Hawk's 2 – PlayStation
2. Danger Girl – PlayStation
3. Pokémon Pinball – Game Boy Color



...UND WÄHLT Naturwissenschaften, weil ich noch durch sieben Jahre Studium vorbelastet bin.



ULRICH SPIELT:
1. Danger Girl – PlayStation
2. Spider-Man – PlayStation
3. Sega GT – Dreamcast

...UND WÄHLT Konfuses Gedankengut, weil das weniger leicht nachprüfbar ist als sinnvolles Wissen.

DAVID SPIELT:
1. Valkyrie Profile – PlayStation
2. UFC – Dreamcast
3. SNK vs. Capcom – Dreamcast

GEHT SO

...UND WÄHLT Kampfsport-Kunde, weil man so mit seinen Japanischkenntnissen protzen kann.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

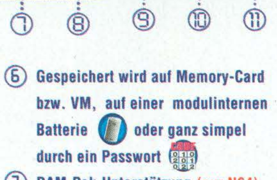
STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

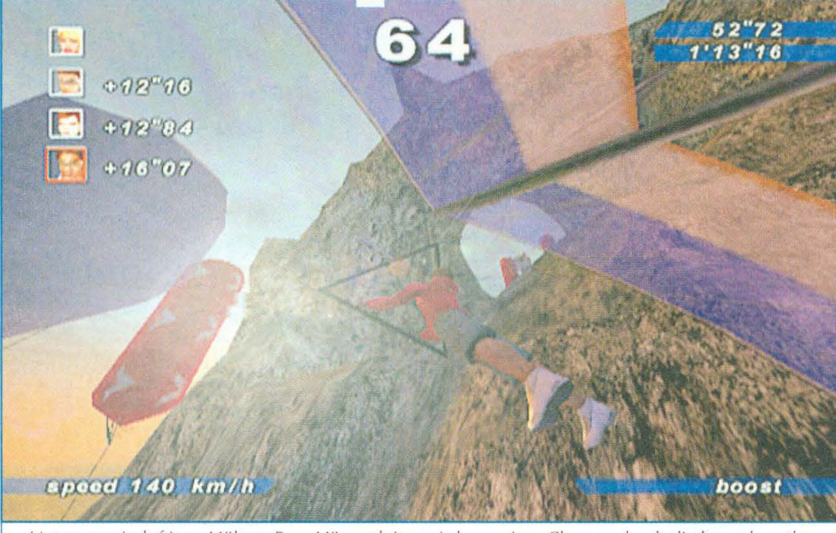
ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-Wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (28) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



ENTWICKLER:
Innerloop, Norwegen
(www.innerloop.com)

Sega Extreme Sports



Unterwegs in luftigen Höhen: Euer Hängegleiter wird von einer Chessna durch die bezaubernden Bergwelten gezogen. Die blauen Ballons geben Euch den nötigen Auftrieb.



Während der rasanten Snowboard-Abfahrt könnt Ihr gut zwei Dutzend Tricks zeigen

Trendsport ist das Mode-Genre der Saison: Ob auf digitalen Brettern, Rädern oder Rollen, keine Konsole kommt an hipper Halfpipe-Action vorbei. Dass man sich auch auf andere, moderne Weise die Pixel-Nase brechen kann, beweist Sega mit "Extreme Sports".

In einer weniger schweißtreibenden, dafür wagemutigeren Variante des 'Iron Man'-Wettbewerbs tretet Ihr in einer Handvoll außergewöhnlicher Sportarten gegen drei Kontrahenten an. Dabei wechselt Ihr nicht rundenweise die Disziplinen, sondern steigt während einer Spielrunde auf das nachfolgende Gerät um. Ein knappes Zeitlimit mahnt Euch, nicht nur schneller als die Gegner zu sein, sondern auch möglichst fix zum nächsten Checkpoint zu gelangen.

Vier gut trainierte, schick eingekleidete Athleten stehen zu Eurer Wahl – jeder einzelne ist ein Allround-Talent und im Umgang mit Quad-Bike, Hängegleiter, Snowboard, Bungee-Seil, Mountainbike, und Sky-Board geübt. Dennoch dürft Ihr im 'Championship'-Modus zunächst nur den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade mit nur drei Austragungsorten bzw. Disziplinen anwählen. Erst Platz 1 in der Gesamtwertung erlaubt Euch die Teilnahme an fortgeschritteneren Varianten moderner Leibesertüchtigung.

Bevor Ihr jedoch auf die Jagd nach Rekorden geht, solltet Ihr erst auf speziellen Trainingskursen ein paar Übungsrunden drehen. Snowboard, Quad- und Mountainbike verhalten sich relativ ähnlich, was sich auf die Pad-Belegung auswirkt: Die Schultertasten dienen zum Beschleunigen, während Ihr mit dem X-Knopf kurzfristig einen Turbo zuschaltet. Digikreuz bzw. Analog-Stick dienen nicht nur zur Lenkung Eures Geräts; um effektiver durchs Gelände zu kommen, verlagert Ihr zusätzlich das Gewicht des Athleten nach hinten und vorne. Über zwei weitere 'Stunt'-Buttons schubst Ihr Gegner von der Piste und führt bei Sprüngen – in Kombination mit den Richtungstasten – verschiedene Tricks aus. Erfolgreiche Stunts und Tackles kommen Eurer Turbo-Leiste zu Gute.

Die drei weiteren Disziplinen heben sich von der bekannten Rennspiel-Mechanik



Rein ins Scheegestöber: Helikopter wirbeln immer wieder den Schnee auf und behindern so die Sicht auf die Strecke.

Den Soundtrack

zum Spiel liefert das britische Label „Ninja Tunes". Die Londoner Independent-Firma hat sich auf Underground-Produktionen spezialisiert. Alle, denen stimmungsvolle Techno-Beats gefallen, können sich im Internet unter der Adresse www.ninjatunes.net weitere Infos holen.

IM BANN DER G-KRÄFTE: **Innerloop präsentiert mit „Sega Extreme Sports" ein etwas anderes Sportspiel auf tollem technischem Niveau. Die ruckfreie Grafik glänzt mit hoher Geschwindigkeit, Texturen und Streckengestaltung sind abwechslungreich und langweilen Euch durch ihre Detail-Fülle auch bei mehrmaligem Durchspielen nicht. Die exotischen Sportgeräte lassen sich zudem selbst in hektischen Momenten einfach und exakt steuern. Das ist auch bitter nötig, denn zu Anfang seht Ihr gegen das starke CPU-Feld kein Land – kleinste Fehler bescheren Euch sofort den letzten Platz. Habt Ihr Abkürzung und Kniffe aber intus, weicht der Frust purem Spielvergnügen. Gerade das hohe Tempo, mit der Ihr durch die Landschaft düst, gepaart mit dem permanenten Zeitdruck, motivieren stets zu einem neuen Versuch. Dafür wurde auf einen Mehrspieler-Modus ebenso verzichtet wie auf zusätzliche Charaktere – nur via Internet habt Ihr die Möglichkeit, ein paar Bonusstrecken freizuschalten. Wegen Mangel an Optionen, Modi und Strecken reicht es leider nicht ganz für eine uneingeschränkte Empfehlung. Bildschirmsportler, die nach Abwechslung suchen, sind aber bestens bedient.**


Stephan Freundorfer






Beim Bungee-Jumping zählt nur Eure Reaktion: Verpasst Ihr den richtigen Moment und greift an der Eisenstange vorbei, baumelt Ihr unfreiwillig länger am Seil. Für die Fahrt mit dem Moutainbike solltet Ihr Eure Ausdauer für weniger steile Passagen aufsparen (von links).



Zum Sky-Surfen geht es über die Klippe tief in den Abgrund. Durchfliegt Ihr die orangen Reifen, winkt Euch Turbo-Energie.

ab. Für den Bungee-Sprung von einer Klippe benötigt Ihr vor allem gutes Reaktionvermögen. Hat sich das Seil bis zum Äußersten gedehnt, greift Ihr nach einem verankerten Gerüst, um auf sicheren Boden zu gelangen und zur nächsten Sportart wechseln zu können. Der Flug im Hängegleiter gestaltet sich komplizierter: Während Ihr peinlich genau auf Eure Balance achtet, berührt Ihr die in der Luft schwebenden blauen Ballons, um Geschwindigkeit aufzunehmen. Deren rot gefärbte Pendants weisen Euch die Flugrichtung. Stoßt Ihr mit diesen zusammen, verlangsamt sich Euer Gleiter und der Absturz droht. Für flotte Ausweichmanöver zu den Seiten benutzt Ihr die Schultertasten. Diese dienen auch beim Skysurfen zur Feinkontrolle des Boards in der Luftströmung. Leuchtfeuer markieren in dieser Disziplin den Weg zum Ziel.

Beim Wechsel des Sportgeräts ändert sich die Hintergrundmusik: Während Ihr bei treibendem House auf dem Snowboard die Hänge hinunterrast, erklingen sphärische Techno-Balladen beim Gleitflug durchs Alpenpanorama. *sb*

Innerloop,

das Team hinter "Extreme Sports" ist im Konsolenbereich gänzlich unbekannt. Das 1996 gegründete, norwegische Studio war bisher nur auf dem PC tätig. Der erste Erfolg gelang den Skandinaviern 1997 mit dem hoch gelobten Flugsimulator „Joint Strike Fighter". Seit der Fertigstellung des Sega-Produkts arbeiten die Entwickler mit dem 3D-Action-Shooter „IGI" wieder an einem PC-Projekt. Ob wir uns eine Dreamcast-Umsetzung erhoffen können, ist noch ungewiss.





Wie beim Motocross: Die Fahrt auf dem Quad-Bike beeinflusst Ihr durch Verlagerung Eures Körpers.



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	75%
Spielspaß	80%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Fesselnder Extremsport-Fünfkampf mit feiner Optik sowie gnadenlosen Gegnern. Leider arm an Modi und Kursen.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: DATA EAST, JAPAN (WWW.SWING-AG.DE)

Magical Drop




Während sich im großen Bild zwei Amazonen in den Haaren liegen, seht Ihr rechts einen Ausschnitts des Gesellschaftsspiels.

Nicht nur Taito kann puzzeln: Dank Swing schafft es jetzt auch eine Geschicklichkeits-Knobelei von Data East auf die Playstation. „Magical Drop" sieht im ersten Moment wie ein weiterer „Bust a Move"-Clone aus, spielt sich aber ganz anders. Während mehrere Reihen bunter Kugeln den Bildschirm herabwandern, steuert Ihr am unteren Rand einen kleinen Hofnarren. Dieser sammelt auf Knopfdruck beliebig viele Klunker einer Sorte ein. Mit einer weiteren Taste schießt er die gesamte Ladung wieder nach oben. Treffen drei Murmeln einer Farbe aufeinander, platzen diese und verschwinden – zusammen mit allen gleichfarbigen Kollegen, die direkten Kontakt hatten. Für Würze sorgen Extras wie unzerstörbare Steine oder Bomben, die ganze Bereiche leer fegen.

Auf der Haupt-CD findet Ihr „Magical Drop 3", das neben Solopartie, Story-Modus und Zweispieler-Duellen ein abgespecktes Brettspiel bietet: Hier würfelt Ihr aus, wie viele Felder Eure Figur vorrücken darf. Je nach Zielfeld sind verschiedene Knobeleien zu lösen und nützliche Extras einzusacken. Als Bonus liegt zudem die aufgepeppte Fassung des Ur-„Magical Drop" bei, das grafisch arg veraltet ist, aber dafür mit einer Galerie und einem eigenen Puzzle-Modus aufwartet. *us*

VIEL PUZZLE FÜR'S GELD: Einen Mangel an Beschäftigungsmöglichkeiten kann man „Magical Drop" nicht anlasten: Der umfangreiche Story-Modus frisst ebenso Zeit wie das spaßige Brettspielchen. Die Bonus-Variante ist zwar nett, doch länger als fünf Minuten gebt Ihr Euch damit – besonders wegen der langweiligen Optik – nicht ab. Auch Teil Drei reißt technisch keine Bäume aus, bietet aber immerhin mit witzigen Animationen mehr als die meisten direkten Konkurrenten. Problematisch ist der Spielablauf: Die Idee hebt sich zwar erfrischend von den bekannten Genre-Kollegen ab. Dafür regiert besonders bei Zweispieler-Duellen die Hektik: Nicht selten ist ein Match urplötzlich vorbei und keiner hat mitbekommen, wer gewonnen hat und warum. Puzzle-Freunde dürfen dennoch zugreifen.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	44%
SOUND	51%
Spielspaß	68%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ordentlicher, altmodischer Action-Knobler. Der teils chaotische Spielablauf ist Geschmackssache.

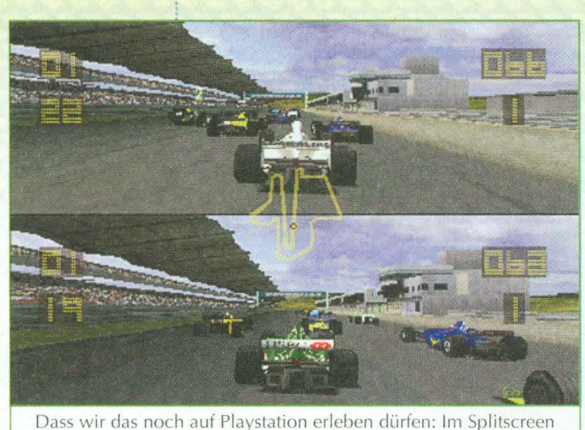


AB 6

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, einen Kurztest der Game-Boy-Color-Variante findet Ihr in der letzten MAN!AC.

ENTWICKLER:
STUDIO 33, ENGLAND
(WWW.PLAYSTATION.DE)

Formel Eins 2000


Dass wir das noch auf Playstation erleben dürfen: Im Splitscreen tretet Ihr gegen das komplette Fahrerfeld an.



Hier werden Helden und Heulsusen geboren: Neben den beiden Außen- und der Stoßstangenperspektive dürft Ihr auch eine Cockpit-Ansicht wählen.

Zeitvertreib:

Studio 33 löst das Problem der Ladezeiten vor Rennbeginn auf unorthodoxe Weise. Bevor es auf die Strecke geht, dürft Ihr Euer F1-Wissen mit einer von mindestens 200 verschiedenen Quizfragen testen. Dabei reicht die Spanne von simpel (Wer gewann 1999 den großen Preis von Ungarn?) bis knüppelhart (Auf welchen beiden Rennstrecken erzielte René Arnoux im Jahr 1980 Kopf-an-Kopf-Siege?).


Während des Ladevorgangs könnt Ihr für einen Fernsehauftritt bei Hans Meiser üben



Nachdem Psygnosis letztes Jahr mit der vierten Simulation in Folge endlich einen rundum ansprechenden Formel-1-Titel auf den Markt gebracht hat, setzt die Sony-Tochter ein zweites Mal zur Eroberung der Pole Position an. Zu diesem Zweck wurden wieder die Programmierer des Vorgängers, das englische Studio 33, verpflichtet, die allerdings wegen der starken Ubi-Konkurrenz "F1 Racing Championship" unter enormem Erfolgsdruck stehen.
Zumindest was die Lizenz anbelangt, haben die Engländer die Nase vorn: Bei "Formel Eins 2000" spielt Ihr die namengebende, aktuelle Saison – insgesamt 17 Kurse in aller Welt wollen auswendig gelernt und bezwungen werden. Habt Ihr keine Lust, Euch durch die langwierige Meisterschaft zu quälen, wählt Ihr die (für diese F1-Reihe) nagelneue Arcade-Variante. Dank verzeihender Fahrphysik und unzerstörbaren Boliden macht der Simpel-Modus blutigen Anfängern und kopflosen Rasern erste Erfolge leicht.
Für Motivation ist dennoch gesorgt: Zum einen habt Ihr schwer mit einem knackigen Zeitlimit zu kämpfen, das durch Sekundenabzug für mutwilliges Abkürzen zusätzlich verschärft wird. Zum anderen spornt Euch die Einteilung der Strecken und Fahrzeuge in freispielbare Gruppen zu immer neuen Ausflügen auf die Piste an.

Der Grand-Prix-Modus bietet dagegen Genre-typisches: Testet Rennwägen und Kurse bei einem Einzelrennen oder macht Euch eine Saison lang auf die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten. Die Handhabung Eures Gefährts könnt Ihr zwar über Fahr- und Bremshilfen vereinfachen, auf eine Abstufung des Realismusgrades wird aber verzichtet. Dafür dürft Ihr eine Automatik gegen Frühstarts und unerlaubte Hochgeschwindigkeitsfahrten in der Boxengasse zuschalten. Der Schwierigkeitsgrad wird außerdem durch die Gegner-KI variiert – in vier Stufen justiert Ihr das Können der CPU-Piloten. Hinzu kommen einige wenige Optionen wie die Anwahl von Schäden, Defekten, Benzinverbrauch, Rundenzahl und Flaggensystem oder die Einstellung des Wetters. Auch das Fahrzeugsetup hält sich mit übermäßiger Optionsfülle und Realitätsnähe zurück: Sieben Attribute lassen sich nur grob verstellen, ihre Auswirkungen bleiben für Euch unsichtbar.
Auf der Strecke hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert: In meist flüssiger Optik dreht Ihr Eure Runden, dank dem unsensiblen Fahrzeugverhalten machen Euch Verbremser und zu schnell angefahrene Kurven nicht sonderlich zu schaffen. Eine hohe Schadenstoleranz bewahrt Euch zudem vor frühzeitigen Ausfällen und regelmäßigen Boxbesuchen.
Dafür hat Studio 33 beim Mehrspieler-Modus ganze Arbeit geleistet: Zwar dürfen entgegen früher Ankündigungen doch nur zwei menschliche Piloten an die Pads, dank einem kompletten CPU-Fahrerfeld ist aber auch im Splitscreen für ausreichend Konkurrenz gesorgt. *sf*

ORDENTLICHE PLATZIERUNG: Sony hat gut daran getan, ein weiteres mal Studio 33 für das hauseigene F1-Produkt zu engagieren. Wie beim Vorgänger bekommt Ihr eine technisch saubere Simulation, die besonders durch die aktuelle Lizenz und die flotte Optik ans Joypad lockt. Neu und gut ist der Arcade-Modus: Das strenge Zeitlimit und das Freischalten von Kursen und Karren motiviert Euch zur ausgiebigen Beschäftigung. Dennoch bleibt "Formel Eins 2000" ein Quentchen hinter der aktuellen Ubi-Konkurrenz und auch dem Vorgänger zurück: So ist die Grafik im Vergleich zu "Formel 1 '99" dezent pixeliger geworden, zudem kommt es beizeiten zu Rucklern. Um höchsten Simulationsansprüchen zu genügen, hätte zudem an Fahrphysik und Schadensmodell gefeilt werden müssen.


Stephan Freundorfer




HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 79%
SOUND: 64%
Spielspaß: 84%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Technisch einwandfreie, flotte F1-Simulation mit aktueller Lizenz, aber mageren Realismusoptionen.







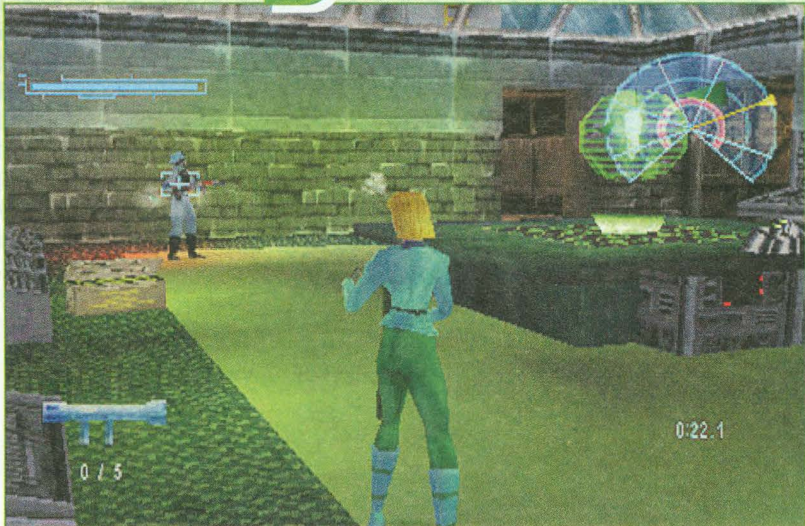



Zwar kommt es selten vor, dass Ihr ein Rad verliert (oben), bei Regen solltet Ihr dennoch etwas vorsichtiger fahren.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Formel 1 '99" wurde in MAN!AC 12/99 mit 86% Spielspaß getestet (Abwertung auf 85%). Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER:
N-SPACE, USA
(WWW.N-SPACE.COM)

Danger Girl



In der kalten Schweiz geht's heiß her: Unter einer harmlosen Villa entdeckt Abbey ein geheimes Hammer-Labor, in dem es nur so von schwerbewaffneten Schergen wimmelt.

***Das Geschehen** rund um die Playstation-'Danger Girls' ist laut Entwickler n-Space unmittelbar nach dem ersten Handlungsbogen des Comics angesiedelt. Dummerweise wurde dieser wegen der Bummelei des Erfinders J. Scott Campbell bis zur US-Veröffentlichung des Spiels noch immer nicht abgeschlossen. Deshalb wissen die Leser zwar, dass mit JC ein neuer Charakter eingeführt wird, nicht aber wie und wo sie zur Truppe stößt. In Deutschland hält sich das Problem in Grenzen: Nachdem "Danger*



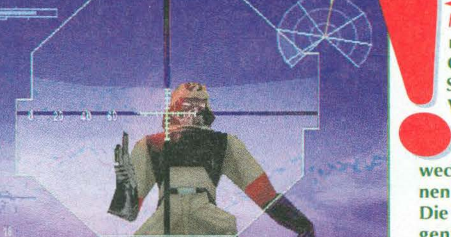
Das fiese Hammer-Imperium lässt nicht locker: Kaum wurde die geplante Übernahme der Weltherrschaft vereitelt, heckt die herrschsüchtige Organisation den nächsten Streich aus. Diesmal soll der Planet mit Hilfe einer Maschine erobert werden, die Soldaten übermenschliche Kräfte verleiht. Allerdings braucht es dazu noch passende Energiequellen, die Agenten rund um den Erdball aufspüren sollen. Davon bekommen die 'Danger Girls' Wind: Sie machen sich auf den Weg, den Feinden erneut ein Bein zu stellen.

Zwölf Level rund um den Erdball liegen zwischen Euch und dem erfolgreichen Missionsende. Sobald Ihr von Sean-Connery-Double und "Danger Girl"-Anführer Deuce den Auftrag entgegen genommen habt, stapft Euer Mädel durch die 3D-Polygonlandschaft. Das Geschehen betrachtet Ihr dabei über deren Schulter hinweg. Das Spielprinzip orientiert sich an Vorbildern wie "Syphon Filter": Zur Erfüllung Eurer Ziele bedarf es neben einem flinken Feuerknopf auch einer geschickten und vorsichtigen Vorgehensweise – lautloses Schleichen ist ebenso elementar wie ein sicheres Auge beim Anvisieren. Für Abwechslung sorgen Zwischensequenzen, in denen die Protagonistinnen nicht direkt kontrolliert werden: Stattdessen müsst Ihr eine angezeigte Knopfkombination möglichst flott drücken, um die jeweilige Heldin vor körperlichem Schaden zu bewahren.


Flotter Hüpfer: Im harten Duell mit der Verräterin Natalia greift Abbey in die akrobatische Trickkiste.

Im Lauf des Spiels wechselt Ihr je nach Mission zwischen den drei gefährlichen Mädchen: Die Blondine Abbey Chase ist Spezialistin für Augaben, die selbst Forscherkollegin Lara Croft nicht annehmen würde. Die schwarzhaarige Australierin Sydney Savage eignet sich dagegen bestens für Spionageaktionen: Mit ihrem Scharfschützengewehr ist sie auf Entfernung besonders effektiv, zudem beweist sie mit einer Peitsche und bei artistischen Einlagen ihr Geschick. Dritte im Bunde ist der Neuzugang JC. Der burschikosen Brünetten mangelt es noch an Disziplin – dafür ist nichts vor ihr sicher, was mit Mechanik zu tun hat oder in die Luft gehen kann. Unterstützung gibt es


Wandlung des Spielprinzips: In Sequenzen wie dieser muss schnell die angezeigte Knopfkombination gedrückt werden.


Gut gezielt ist halb gewonnen: Sidney weiß mit ihrem Scharfschützengewehr umzugehen und erledigt die Bösewichte gerne aus der Ferne.

MAN NEHME "Syphon Filter", füge großzügig Pixelbusen à la "Tomb Raider" hinzu und garniere das Ganze mit einem Schuss "Metal Gear Solid": Heraus kommt "Danger Girl". Originelle Einfälle sind also rar, aber was soll's: Besser gut kopiert als schlecht neu erfunden. Stimmung und Stil des Comics wurden ordentlich auf die Playstation übertragen. Fans der Vorlage erfreuen sich neben den wohlproportionierten Hauptfiguren (besonders in den FMVs) auch an gelungenen Auftritten der Nebenfiguren. Die zwölf Level gefallen – nicht zuletzt dank der unterschiedlichen Talente des Damen-Trios – durch abwechslungsreiche Gestaltung. "Danger Girl" hätte also eigentlich alles, was einen Hit ausmacht, wäre da nicht die durchwachsene technische Ausführung: Die Grafik ist unspektakulär und grob ausgefallen, zudem lässt die Bildrate gelegentlich zu wünschen übrig. Die träge Lauf- und Drehgeschwindigkeit der Mädels bedarf ebenso einiger Gewöhnung wie das nervige Wackeln des Zielkreuzes beim Anvisieren und das unfaire Speichersystem. Dennoch ist „Danger Girl" ein gelungenes Abenteuer, das sich auch Fans von Gabe Logan und Solid Snake ansehen sollten.


Ulrich Steppberger









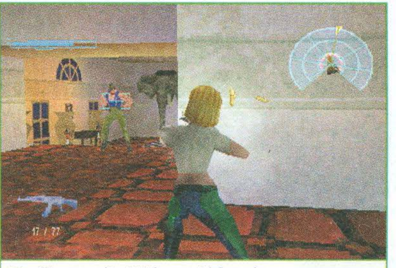
Lecker: Die Ladezeiten werden mit neuen Zeichnungen des "Danger Girl"-Daddys J. Scott Campbell versüßt.



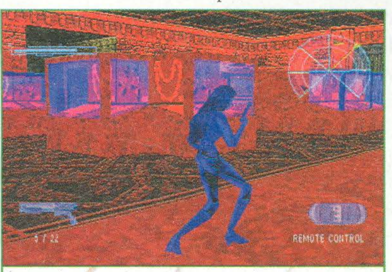
Präzision ist gefragt: Damit die Geisel nicht ihr Leben aushaucht, muss JC schnell und zielgenau das feindliche Duo eliminieren.



Die geheime Hammer-Basis hat's in sich: Während Sidney das orientalische Gemäuer säubert, tummeln sich die anderen Mädels im Untergrund.


Da fliegen die Hülsen: Abbey bevorzugt zwar kleine Waffen, im Notfall putzt sie Schurken aber auch mit großem Kaliber weg.

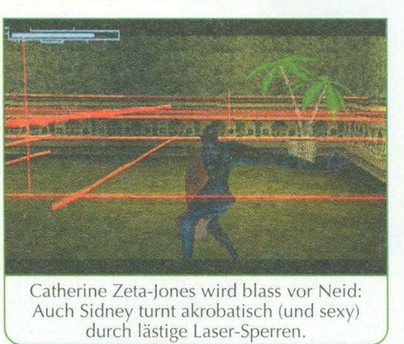
gelegentlich per Funk von Junior-Mitglied Silicon Vallery, die Euch Tipps gibt und vor kommenden Gefahren warnt.
Um die Girls effektiv durch sämtliche Gefahrenzonen zu navigieren, ist das Dual-Shock-Pad randvoll belegt: Neben den üblichen Knöpfen für Waffen und Sprünge benutzt Ihr die Schultertasten für Seitwärtsschritte und zum Ducken. Außerdem lässt sich die Gangart umstellen: Normalerweise hasten Abbey & Co. im Lauftempo durch die Gegend, je nach Situation könnt Ihr aber auch auf langsames (und vor allem lautloses) Schleichen zurückgreifen.
Über den Dreiecksknopf schaltet Ihr ein Fadenkreuz ein, mit dem es sich exakter zielen lässt. Allerdings könnt Ihr Euch während dieser Aktion nicht bewegen – sucht also besser eine sichere Deckung, bevor Ihr darauf zurückgreift. Mit einer weiteren Taste öffnet Ihr Türen und benutzt Objekte, die in Eurem Inventar schlummern. Die meisten Utensilien müssen erst gefunden werden und sind für die Erfüllung der Aufgaben unverzichtbar. Einige gehören jedoch zum Grundbestand: Mit der Infrarotbrille werden tückische Laserbarrieren sichtbar, Sprengstoff nutzt Ihr für hinterhältige Sabotageakte. Immens praktisch ist der tragbare Radar im "Metal Gear Solid"-Stil: Die Struktur der Umgebung wird zwar nicht angezeigt, dafür erkennt Ihr jederzeit, ob sich Feinde in Eurer Nähe aufhalten. Kleine Dreiecke markieren deren Blickrichtung und zeigen ihren Aufmerksamkeitsgrad an. Bei grüner Färbung ist der nichts ahnende Schurke leicht zu überraschen, während ein grelles Rot zur Vorsicht mahnt – dieser Bursche entdeckt Euch sofort, wenn Ihr sein Blickfeld kreuzt!
Weil die Mädels nicht nur hübsch, sondern auch hart im nehmen sind, macht es Euch „Danger Girl" nicht leicht: Gespeichert wird nur nach Levelende, Checkpoints innerhalb einer Mission gibt es nicht – beißt eine Schönheit ins Gras, darf sie von vorne anfangen. Zum Glück hinterlassen eliminierte Gegner nicht nur Munition für allerlei Waffen, sondern auch Erste-Hilfe-Päckchen. *us*



Hoppla: Löst Ihr im Museum die Bewegungsmelder aus, wird der Weg versperrt und die Alarmbeleuchtung eingeschaltet.



Da hat's gekracht: JC kommt zu spät, um die Bombenexplosion auf der Bohrinsel zu verhindern.


Catherine Zeta-Jones wird blass vor Neid: Auch Sidney turnt akrobatisch (und sexy) durch lästige Laser-Sperren.

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	59%

Spielspaß 74%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Spielerisch gelungene Adaption der Comic-Vorlage, die unter mäßiger Technik leidet.

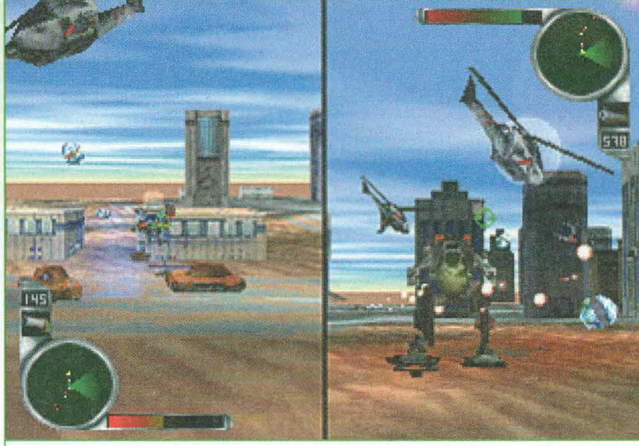
    

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
ECLIPSE, DEUTSCHLAND
(WWW.IRONSOLDIER.DE)

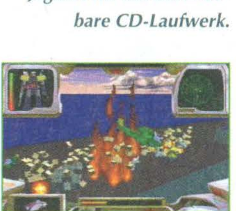
Iron Soldier 3


Nahaufnahme: Beim Kampf von Angesicht zu Angesicht sind die zartbesaiteten Satyr-Walker eindeutig im Nachteil.

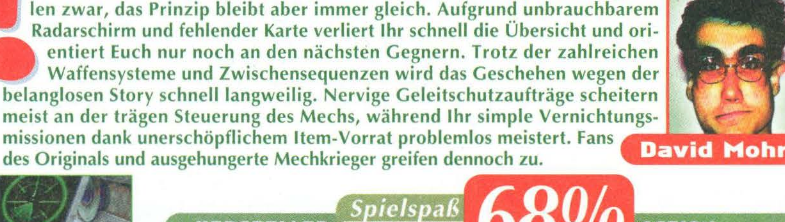

Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr zwischen horizontal, vertikal und diagonal geteiltem Splitscreen wählen.

Raubkatzen-Roboter:

1994 stürmten die schwerbewaffneten "Iron Soldier" zum ersten Mal Ataris Jaguar. Das Mechspektakel zählt zu den besseren Titeln für die erfolglose 64-Bit-Maschine und erhielt im MAN!AC-Test 79%. "Iron Soldier 2" erschien in den letzten Tagen des Jaguars für das aufsteckbare CD-Laufwerk.


"Iron Soldier" erschien 1994 für Ataris Jaguar

In nicht allzu ferner Zukunft gewinnen weltweit operierende Konzerne immer mehr an Bedeutung. Dank überlegener finanzieller und militärischer Macht ersetzen die gigantischen Firmen-Konglomerate nach und nach die traditionellen Regierungsformen. Einzig die Vereinigte Republik wehrt sich gegen eine feindliche Übernahme durch die Penta-Corporation. Als frisch ausgebildeter Kampfroboter-Pilot schlagt Ihr Euch auf die Seite der freiheitsliebenden Republik und steuert Euren Stahlkoloss gegen die überlegenen Streitkräfte des Megakonzerns. Drei verschiedene Robot-Varianten stehen in Euren Hangars, vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen leichtgewichtigem Satyr, schwerfälligem CE-Tech oder dem vielseitigen Iron Soldier.
Mit dem passenden Gefährt lasst Ihr Eure Zerstörungswut im Arcade-Modus aus oder duelliert Euch via Splitscreen mit einem befreundeten Mechpiloten. Alternativ könnt Ihr auch zusammenarbeiten und Euch Lenkung und Waffensysteme teilen – ein Spieler mimt den Piloten, während sich der andere um Raketen und Maschinengewehr kümmert. So kämpft Ihr Euch allein oder zu zweit durch insgesamt 25 Missionen – jeder erfolgreiche Einsatz schaltet neue Vernichtungswerkzeuge frei. Diese habt Ihr auch dringend nötig, denn ohne Gatling Gun und Cruise Missile seht Ihr bei den unendlichen Gegnerscharen kein Land.
Die weitläufigen 3D-Umgebungen bieten mit ihren verwinkelten Häuserschluchten zahlreiche Verstecke, aus denen sich Hubschrauber, Senkrechtstarter, Panzer und sogar feindliche Kampfroboter auf Euch stürzen. Während Ihr die Bodenfahrzeuge mit Euren stählernen Stiefeln ganz einfach zertretet, fordern die gegnerischen Iron-Soldier-Varianten Eure ganze Piloten-Kunst. Um bedrohlichen Raketensalven auszuweichen und trotzdem den Feind im Blick zu behalten, schaltet Ihr in den fortgeschrittenen Kontrollmodus. So könnt Ihr Euren Oberkörper unabhängig von den Beinen bewegen und Feinde auch beim Ausweichen noch anvisieren. Leidet Ihr unter Munitions- und Energiemangel, geht Ihr in der Umgebung auf Beutezug. Lagerhäuser, Treibstofftanks und Bunker bergen heißbegehrte Extras und versorgen Euch mit neuen Waffen und Schilden. Planlose Ballerorgien bringen Euch jedoch nur selten zum Ziel: Bei den meisten Einsätzen müsst Ihr gegnerische Truppen aufhalten, Konvois schützen oder versteckte Bomben finden. Vor dem Start passt Ihr die Bewaffnung Eures Roboters an die spezifischen Anforderungen an. Um Euch die Missionen zu erleichtern, besitzt jedes Mech-Modell ein eigenes Spezial-Zubehör. Der Iron Soldier überwindet mit seinem Jetpack mühelos steile Abgründe, der Satyr Walker versteckt sich hinter seiner Tarnvorrichtung und der mächtige CE-Tech-Roboter errichtet ein zerstörerisches Kraftfeld. *dm*



SCHWERFÄLLIG: Tapsig stapft Euer Koloss durch die Straßenschluchten, kleine Panzerchen werden zerstampft, Hubschrauber vom Himmel geholt und Gebäude gesprengt. Passable Grafik, hübsche Explosionen und unterschiedliche Missionsparameter gefallen zwar, das Prinzip bleibt aber immer gleich. Aufgrund unbrauchbarem Radarschirm und fehlender Karte verliert Ihr schnell die Übersicht und orientiert Euch nur noch an den nächsten Gegnern. Trotz der zahlreichen Waffensysteme und Zwischensequenzen wird das Geschehen wegen der belanglosen Story schnell langweilig. Nervige Geleitschutzaufträge scheitern meist an der trägen Steuerung des Mechs, während Ihr simple Vernichtungsmissionen dank unerschöpflichem Item-Vorrat problemlos meistert. Fans des Originals und ausgehungerte Mechkrieger greifen dennoch zu.

David Mohr




Die ausladenden Städte wimmeln nur so von feindlichen Jägern, Panzern und Kampfrobotern.



HERSTELLER: Telegames
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66%
SOUND: 62%
Spielspaß: 68%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

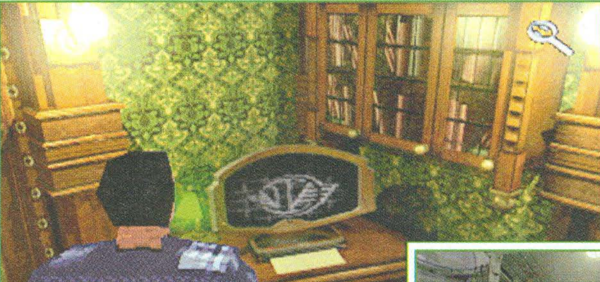
Solide Kampfroboter-Action mit träger Steuerung und unspektakulären Missionen

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
TALONSOFT, USA
(WWW.TAKE2.DE)

Martian Gothic



An den zahlreichen Computer-Terminals öffnet Ihr Türen und erhaltet Infos zur Katastrophe



Auf Eurem Weg durch die Raumstation findet Ihr zahlreiche Leichen. Nie wisst Ihr, welche sich gerade hinter Eurem Rücken...

...erhebt und zum Angriff übergeht. Habt Ihr keine Waffe zur Hand, wird's kritisch.





Anno 2019 ist ein Leben auf unserem roten Nachbarplaneten keine Spinnerei von Ufologen, sondern tödliche Realität. Ein mysteriöses Ereignis hat den Funkkontakt mit der Marsstation Vita 1 unterbrochen – die letzten verständlichen Worte waren eine Warnung vor einer schrecklichen Gefahr...

Da die Forschungsergebnisse der Raumbasis von unschätzbarem Wert sind, wird ein dreiköpfiger Rettungstrupp gen Mars geschickt. Im 3D-Horror-Adventure "Martian Gothic: Unification" übernehmt Ihr die Kontrolle des gesamten Trios. Wie bei Capcoms "Resident Evil"-Reihe wandern die Charaktere in bewährter Weise durch die vorgerenderten Hintergründe: Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben, bewegt sich der Held vorwärts; ein Knopfdruck lässt ihn durch die Räumlichkeiten spurten oder in Angriffsstellung gehen. Via Select-Taste wechselt Ihr jederzeit zwischen den Teammitgliedern.

Allerdings müsst Ihr darauf achten, dass sich die Wege Eurer Spezialisten nie kreuzen – das war zumindest der einzige Hinweis, den Ihr von der Basis erhalten habt. So verständigen sich die Drei nur via Funkgerät, über das stationsinterne Vac-Tube-System tauscht Ihr darüber hinaus Gegenstände wie Keycards oder Waffen unter den Charakteren aus.

Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, wechselt Ihr einfach zu einem anderen Astronauten, um den benötigten Gegenstand zu finden. In den zahlreichen Räumen werdet Ihr immer wieder von widerlichen Untoten attackiert: Wie ihre "Resident Evil"-Kollegen besitzen die Stations-Zombies einen unstillbaren Blutdurst. Zwar streckt Ihr die fauligen Brüder mit Pistole und Fußtritten nieder, die Ruhe ist allerdings nur von kurzer Dauer, denn die wandelnden Leichen rappeln sich immer wieder auf. Wird ein gerade nicht gewähltes Team-Mitglied attackiert, erhaltet Ihr eine Warnmeldung. Nehmt Ihr diese zu lange nicht ernst und stirbt einer Eurer Leute, erscheint das 'Game Over'. *sb*

Bisher

erschienen in der Budgetserie von Take 2 die Titel „Grudge Warriors" (MAN!AC 4/2000, 32%), „Evo's Space Adventure" (MAN!AC 8/2000, 48%) und „Moho" (MAN!AC 9/2000, 77%). Bis zum Jahresende sollen „Action Bass" (Angelspiel), „Kiss Pinball" (Flipper) und „Lemmings Revolution" die Serie komplettieren.







Günstige Spiele: „Grudge Warriors", „Evo's Space Adventure" und „Moho" (von oben).

ZOMBIES IM WELTALL: Man nehme ein paar untote Statisten, platziere sie in einer gerenderten Umgebung und verquicke alles mit einer geheimnisvollen Story sowie ein paar Kombinations-Rätseln – schon haben wir uns ein Action-Adventure gebastelt. Sind aber die Komponenten mangelhaft ausgearbeitet, hilft auch kein noch so erfolgreiches Grundkonzept. Vor tristen, grauen Hintergründen wandern Eure Forscher zäh durch die Räume. Oft scheint es, als ob Ihr aus den Kulissen hinausläuft, da die Protagonisten mehr schlecht als recht in die Render-Szenerien integriert sind. Auch die witzig gemeinten Sprüche der Charaktere sind einer stimmungsvollen Atmophäre abträglich. Ausgehungerte „Resident Evil"-Fans warten trotz des niedrigen Verkaufspreises lieber auf Capcoms „Dino Crisis 2".

Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Take 2	Playstation	30 Mark	57%	55%

Spielspaß 58%

Technisch durchschnittlicher „Resident Evil"-Clone mit interessantem Spielprinzip, aber wenig Atmosphäre.

AB 16

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Power Stone 2

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.capcom.com)

Originell

ist der optionale VM-Einsatz bei "Power Stone 2": Auf Wunsch speichert Ihr mehrere Gegenstände Eurer Wahl, die dann zufällig auf dem Spielfeld auftauchen. Clou an der Sache ist, dass die speziell markierten Kisten nur der betreffende Spieler öffnen kann – gemeiner Extra-Diebstahl durch die Kontrahenten bleibt Euch in diesem Fall erspart.



Klötzchen-Killer: Pete schickt in seiner 'Power'-Form ein Bataillon Lego-Soldaten an die Front.



Mit der Seifenblasenkanone setzt Ihr Eure Gegner zeitweilig außer Gefecht – nur wer schnell rüttelt, entkommt schadlos.

Rouge wird sauer: Das resultierende Flammeninferno lässt niemanden kalt.

Kaum hat die "Power Stone"-Truppe ihre Knochen neu sortiert, wird sie prompt von Bösewicht Dr. Erode auf dessen schwebendes Schloss entführt. Doch das lassen sich die Recken nicht gefallen: Sie starten einen Ausbruchsversuch, bei dem Teamwork allerdings keine Rolle spielt – lieber geben sich die Recken weiter gegenseitig eins auf die Nuss.

Zu den acht bekannten Helden stoßen bei "Power Stone 2" sechs weitere (davon zwei versteckte), unter ihnen die wehrhafte Holzpuppe Pete und das beschirmte Edelfräulein Julia. Auch die Steuerung bekommt eine Auffrischung verpasst: Alle Attacken werden nun mit einem Knopf ausgeführt, weitere Tasten dienen zum Benutzen von Objekten und zum Springen – dabei führen Luftangriffe nicht mehr automatisch zu Treffern.

Die wichtigste Änderung im Spielablauf fällt sofort ins Auge: Je nach Modus tummeln sich statt zwei gleich vier Rabauken auf dem Areal. Damit es richtig Rabatz gibt, spendiert Capcom den Helden mehr Diamanten: Ihr braucht weiter drei Stück, um Eure mächtige 'Power'-Form mit besonders wuchtigen Angriffen zu aktivieren, aber nun liegen gleich bis zu sieben Klunker in der Gegend. Knackt Ihr herumstehende Kisten, spucken diese nicht mehr nur gewöhnliche Waffen wie Pistolen oder Schwerter aus, auch exquisite Gegenstände wie Eisstrahler oder Fußangeln gehören zum Inventar. Unter den rund 120 Objekten findet Ihr zudem Kleidung, mit der Euer Outfit verschönert wird, oder Transportmittel wie Skateboards und Rollschuhe, die Euch flott aus einer Gefahrenzone bringen.

Die fünf Spielfelder sind nicht nur nett anzusehen, sondern verändern sich auch: Beginnt Ihr auf einem Luftschiff, fällt dieses nach einer Weile auseinander und Ihr prügelt Euch im freien Fall weiter. Eine futuristische Anlage dagegen entpuppt sich als Aufzug: Wer nicht rechtzeitig auf die Schwebeplattformen kommt, bleibt zurück und verliert wertvolle Energie. Abgerundet wird die Hatz durch zwei Bosskämpfe, bei denen Ihr den Obermotz am besten gemeinsam attackiert. Nach der Klopperei bummelt Ihr durch den Laden der Verkäuferin Mel, haltet ein Schwätzchen, blättert im Extra-Katalog oder versucht gar, Euch durch Kombination von Gegenständen neue Objekte zu erschaffen. *us*

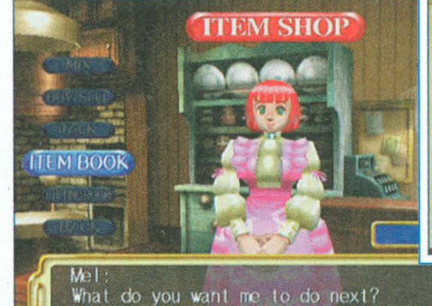


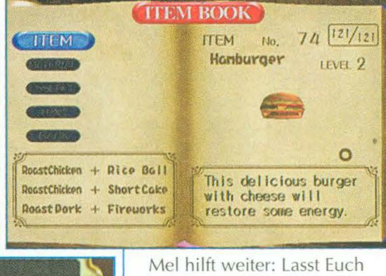
Der Pharao Walker sieht klobig aus, seine Attacken sind aber überraschend flott: Konzentriert Euch zuerst auf die massigen Beine.

CHAOSTAGE AUF DEM DREAMCAST: "Power Stone 2" legt konsequent noch eins drauf und erhöht den Hektik-Faktor des Vorgängers bis zum Anschlag. Dass Ihr zu viert gleichzeitig losprügeln könnt, ist eine feine Sache und führt zu launigen Mehrspieler-Gefechten. Einzelkämpfer fühlen sich dagegen nicht mehr so wohl: Die zahllosen Extras motivieren zwar eine Weile zur Sammelei, doch geben die Szenarien trotz ihrer Verwandlungen nicht mehr soviel her – zeitweise artet die Klopperei regelrecht in ein Jump'n'Run aus. Außerdem sind fünf Welten etwas wenig. Enttäuscht haben mich die Obermotze, die reichlich langweilig gestaltet wurden und fade Taktiken verfolgen. Sitzt Ihr häufig mit Kumpels vor dem Dreamcast, gehört "Power Stone 2" in die Sammlung, notorische Solisten spielen besser Probe.


Ulrich Steppberger







Mel hilft weiter: Lasst Euch vom Rotschopf durch den Laden führen (links) oder blättert im Extra-Buch (oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 7/2000.

ENTWICKLER:
ATD, England
(www.eidos.de)

Sydney 2000

Eidos' olympischer Mehrkampf-Beitrag erreicht nun auch die Dreamcast-Sportler. In "Sydney 2000" stehen zwölf Disziplinen zur körperlichen Betätigung parat: Mit wildem Button-Gehämmer und gut getimten Aktionen (z.B. Sprung oder Wurf) schwitzt Ihr Euch durch Prüfungen wie 100-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürden, Bahnradfahren, Hochsprung, Turmspringen, Kajak-Slalom und Tontaubenschießen. Vor dem Wettkampf dürft Ihr die Sportarten im Trainings-Modus üben und Euch mit der genreüblichen Steuerung anfreunden. Anschließend könnt Ihr in der Arcade-Variante auf Weltrekord-Jagd gehen und gegen mehrere CPU- oder drei menschliche Konkurrenten antreten.

Sportprofis mit genügend Ausdauer wagen sich an den Olympia-Modus: Hier müsst Ihr Euren Athleten mit Laufband-Übungen, Bankdrücken und diversen Reaktionstests in Form bringen. Nach erfolgreicher Teilnahme in einigen Vorrundenausscheidungen, steht Ihr schließlich im sonnigen Australien am Start. *os*



Kraft und Timing sind beim Hammerwerfen das A und O: Der Abwurf muss innerhalb des grünen Balkens ausgeführt werden.

Weltrekord! Wer Probleme mit schnellem Buttonhämmern hat, sollte es mal mit dem 'Feuerzeug-Trick' probieren.

Leider wird das Spielgeschehen nicht so dynamisch präsentiert wie die Replays

DER OFFIZIELLE OLYMPIA-MEHRKAMPF kommt auch auf dem Dreamcast nicht so recht in die Gänge: Zwar sieht die Optik dank Highres-Auflösung und flüssigeren Animationen deutlich besser aus als auf der Playstation, dafür flimmert die Grafik in einigen Disziplinen fast schon wie bei einem PS2-Titel. Schelte verdienen die Entwickler ebenfalls für den fehlenden 60-Hertz-Modus und die daraus resultierenden, ruckligen Einleitungssequenzen zu den verschiedenen Wettbewerben. Dank des motivierenden Olympia-Modus' und der gut sortierten Sportpalette macht "Sydney 2000" allerdings weitaus mehr Spaß als "Virtua Athlete 2K" – obwohl die gerade mal sieben Disziplinen des Sega-Konkurrenten mit mehr Dynamik präsentiert werden. Doch wie bei allen virtuellen Mehrkämpfen geht's erst im Mehrspieler-Modus richtig heiß her.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	54%

Spielspaß 67%

Passabler Mehrkampf mit Lizenz: Ungünstige Kameraperspektiven und fade Präsentation setzen dem olympischen Feuer zu.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Umsetzung wurde in MAN!AC 10/2000 mit 67% Spielspaß getestet.

Spider-Man

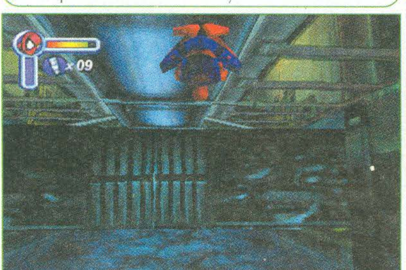
ENTWICKLER:
NEVERSOFT, USA
(WWW.NEVERSOFT.COM)



Geschickte Schleichwerbung: Während Spidey auf der rasenden U-Bahn Reptilien vermöbelt, preisen Plakate "Tony Hawk 2" an.



Übung macht den Meister: In diesem Training dürft Ihr den Boden nicht berühren, sonst gibt es gegrillte Spinne.


Durch die Kanalisation kommt Ihr nur an der Decke vorwärts – achtet aber auf die gefährlichen Pressen vor Euch.



Bist Du nicht willig, kriegst Du eine Ladung Netz: Spidey macht den Söldner mit seinen Spinnenfäden bewegungsunfähig.

Im TV ist Spider-Man

häufig Gast: Rund ein halbes Dutzend mehr oder weniger ansehnlicher Zeichentrickserien rund um den Netzschwinger gab es im Laufe der Jahre zu sehen. Über die Realverfilmungen (u.a. drei Streifen Ende der 70er Jahre) wird mangels Qualität gerne der Mantel des Schweigens gelegt. Das dürfte sich allerdings bald ändern: Nach einem rund zehn Jahre andauernden Rechtsstreit haben sich Marvel und Sony endlich geeinigt und den Weg für einen neuen Film geebnet: Entgegen ursprünglicher Planungen hat 'Terminator'-Guru John Cameron nichts mehr damit zu tun; auf dem Regie-Stuhl nimmt nun der 'Evil Dead'-Erfinder Sam Raimi Platz. Für die Rolle des Peter Parker wurde Tobey Maguire verpflichtet, der hierzulande am ehesten aus der skurrilen Komödie "Pleasantville" bekannt sein dürfte.



Kaum zu glauben: Dr. Otto Octavius, ehemals bekannt als böser 'Doctor Octopus' hat wieder auf den rechten Pfad zurück gefunden und stellt sein Genie in den Dienst der Öffentlichkeit. Als er aber seine neueste Erfindung auf einer Pressekonferenz vorstellen will, geschieht das Unglück: Spider-Man taucht auf und klaut kurzerhand den Apparat. Dass daran etwas nicht stimmen kann, weiß der als freiberuflicher Fotograf des Daily Bugle anwesende Peter Parker: Er ist nämlich in Wirklichkeit der berühmte Netzschwinger. So macht sich der verkleidete Peter auf den Weg, das Verbrechen aufzuklären und zugleich seine Unschuld zu beweisen – kein leichtes Unterfangen, denn nun wollen ihm nicht nur zahlreiche Superschurken an den Kragen, sondern auch die New Yorker Polizei.

In "Spider-Man" schlüpft Ihr in das rotblaue Outfit des gleichnamigen Marvel-Helden und stürzt Euch in sechs Missionen, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Dabei blickt Ihr Spidey von hinten über die Schulter. Zur besseren Orientierung helfen gelegentlich ein Kompass, der Euch zum nächsten Gefahrenherd führt, sowie Euer Spinnensinn: Dieser warnt Euch, wenn in Eurem Rücken oder hinter einer Ecke ein Schurke lauert. Das ist aber nicht die einzige Fähigkeit, über die Peter Parker seit dem Biss einer radioaktiven Spinne verfügt: Genau wie seine achtbeinigen Namensgeber kann Spider-Man das Vielfache seines Gewichts mühelos stemmen. Zudem ist er in der Lage, sich auf jedem Untergrund entlang zu hangeln und an der Decke zu krabbeln. Ein technisches Gimmick sind dagegen die Netzdrüsen: Mit diesen am Handgelenk angebrachten Geräten schießt Ihr elastische und sehr robuste Fäden ab, die Ihr auf vielfältige Art zum Einsatz bringt. Ihr schwingt Euch damit wie ein Großstadt-Tarzan zwischen den Hochhäusern in New York herum oder nutzt sie zur Bekämpfung von Ganoven und Monstern. Je nach Kombination der Dreieckstaste mit einer Richtung wählt Ihr die Anwendung: Neben einem Endlosstrahl, der die Kontrahenten zeitweilig bewegungsunfähig macht, steht ein 'Fadenball' zur Verfügung, der ein hervorragendes Wurfgeschoss abgibt. Der Netzschwinger verwendet das Material auch



Immer feste auf die Omme: Bei den glitschigen Symbionten haut Ihr am besten mit Netzfäusten um Euch.

Spinnen-Schatztruhe

Wie schon bei "Tony Hawk's Pro Skater 2" lässt sich Neversoft in Sachen Extras und gelungener Präsentation nicht lumpen: Jede der sechs Missionen wird mit der Abbildung eines prägnanten Comic-Covers (Bilder links und rechts) eingeleitet; die Artworks wurden eigens für das Spiel gezeichnet. Schlagt Ihr Euch erfolgreich durch die Level, schaltet Ihr allerlei informative und nostalgische Goodies frei: Neben einer Galerie, in der Ihr zu jedem Charakter im Spiel das Polygonmodell zoomen und drehen sowie Hintergrundinfos erfahren könnt, ergattert Ihr u.a. die Titelseiten von besonders wichtigen Heften der Netzschwinger-Geschichte. Um alle 32 zu finden, ist eine ausgedehnte Suche durch alle Level nötig, da nur die wenigsten direkt auf Eurem Weg liegen. Außerdem schaltet Ihr im Laufe des Spiels verschiedene Alternativkostüme für Spider-Man frei und erhascht nach erfolgreichem Showdown einen Blick auf die ausführlichen Storyboards der zahlreichen Videosequenzen. Besitzer der englischsprachigen Version bekommen zudem noch ein besonderes Schmankerl serviert: Der Erzähler der Geschichte ist hier kein Geringerer als Marvel-Denkmal und Spider-Mans 'Vater' Stan Lee.



Schwing mit Schwung: Über die Skyline von New York geht es per Netz am schnellsten.

Immer an der Wand lang: Zum Glück erkennt Ihr leicht, welche Mauerstücke gleich Raketen zum Opfer fallen.

Ganz schön knapp: Haltet Euch von Objekten fern, die der Polizeihubschrauber anvisiert.

zum Umwickeln der Hände (so verfügen seine Schläge über mehr Schmackes) oder er spinnt eine Schutzkuppel, die explosiv zerplatzt. Ist ein exakter Schuss nötig, aktiviert Ihr mit der L1-Taste die Zielerfassung: Leuchtet diese grün auf, ist das anvisierte Objekt erreichbar. Hemmungslos einsetzen kann Spider-Man diese Spezialitäten allerdings nicht, denn sein Vorrat an Netzflüssigkeit ist begrenzt: Um ihn wieder aufzufüllen, sammelt Ihr frische Magazine auf, die – wie auch Medi-Paks – gelegentlich auf Eurem Weg zu finden sind.

Wollt Ihr Euch vor dem großen Abenteuer erst mit den Talenten des Helden vertraut machen, lohnt ein kurzer Abstecher in den Trainingsraum: Fünf Lektionen legen unterschiedliche Schwerpunkte auf Spideys Fähigkeiten: So übt Ihr z.B. im Kampf gegen eine Ganovenhorde die Kunst des Prügelns, schwingt auf Zeit durch die Stadt oder verbessert Euer Schleichvermögen.

Seid Ihr schließlich bereit, verfolgt Ihr die Spur des falschen Spider-Man. Doch bis zur Konfrontation mit ihm und seinen Hintermännern warten zahlreiche Hindernisse: Black Cat, eine Eurer wenigen Verbündeten bittet um Hilfe bei einem Banküberfall mit Geiselnahme. Schafft Ihr es, unbemerkt in das Gebäude einzusteigen (welcher Bösewicht schaut schon an die Decke?), gilt es, die Zivilisten zu befreien, bevor sie Opfer der Gangster werden. Danach folgt eine hektische Flucht vor einem Polizeikommando, das mit dicken Raketen herum ballert, während Ihr Spideys Intimfeind J. Jonah Jameson vor dem wildgewordenen Skorpion rettet. Zeit für eine Atempause bleibt nicht, denn kurz darauf wird Eure Frau Mary-Jane vom feindseligen Symbionten Venom entführt. Habt Ihr sie befreit, nimmt die Geschichte eine überraschende Wendung, in deren Verlauf noch zahlreiche andere Freunde und Feinde zu ihrem Bildschirmauftritt kommen. *us*

OPERATION GELUNGEN: Zwar hat Neversoft das Action-Genre nicht neu erfunden, präsentiert aber ein tadelloses Abenteuer, in dem die besonderen Fähigkeiten des Comic-Helden nicht einfach lieblos aufgesetzt wirken. Durch den Hochhauswald zu schwingen macht ebenso Laune wie die Kletterei an Mauern und Decken, während die Verwendung der Netzflüssigkeit gelungen in kleinere Puzzles eingebunden ist – das abwechslungsreiche Level-Design lässt kaum Langeweile aufkommen. "Spider-Man" ist zudem tadellos animiert und gefällt mit den bunten Comic-Kulissen. Rüffel gibt es nur für die etwas lieblosen FMVs (inklusive teils arg fehlbesetzter Stimmen) sowie die Kameraführung, die hin und wieder für mangelnden Überblick verantwortlich ist. Zur ganz großen Begeisterung kommt es allerdings nicht: Zu schnell ist der Spaß vorüber, denn die sechs Missionen sind nicht zuletzt wegen den einfallslos agierenden Bossen schnell durchgespielt – danach bleibt vor allem die Jagd nach den unzähligen versteckten Extras. Spidey-Fans schlagen trotzdem ebenso bedenkenlos zu wie Spieler, die einen netten Action-Happen für zwischendurch suchen.



Ulrich Steppberger



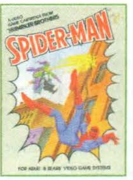
Familienzwist: Während Mary-Jane an der Kette baumelnd dem Ertrinken nahe ist, geht Venom Spidey an den Kragen.



Keine Leuchte: Trotz des Glühlampenschädels ist Mysterio für flinke Netzschwinger kein allzu großes Hindernis.

Spideys Bekanntschaften

geben sich annähernd vollzählig ein Stelldichein: Während die Helden nur in den Storysequenzen auftauchen und nicht aktiv eingreifen, sind die Schurken von Venom und Carnage bis hin zu Dr. Octopus in der Regel als Endgegner vertreten. Nicht aufzufinden ist der klassische Spider-Man-Erzfeind Green Goblin – ausgerechnet der Bösewicht, gegen den der Wandkletterer in seinem Videospiel-Debut 1982 auf dem Atari VCS 2600 (siehe Bild) antreten musste.





Weicht in der Unterwasserbasis den Laserstrahlen aus: Das schicke blaue Outfit mit unendlich Netzflüssigkeitsvorrat erhaltet Ihr erst nach einmaligem Durchspielen.



ANDERE VERSIONEN

Eine N64-Umsetzung ist in Arbeit, die Game-Boy-Color-Variante wird auf unseren Handheld-Seiten besprochen.

ENTWICKLER:
Z-Axis
(www.acclaim-maxsports.com)

Dave Mirra Freestyle BMX

***Dave Mirra** gehört neben Matt Hoffman zu den absoluten BMX-Profis. Als einzigem Teilnehmer der X-Games ist es Mirra gelungen, acht Goldmedaillen mit seinen spektakulären Tricks zu ergattern. Der 'Double Backflip', den er auch wieder bei den X-Games im August diesen Jahres zeigte, ist seine Spezialität. Die X-Games finden seit 1993 statt und werden von dem amerikanischen Sportsender ESPN veranstaltet. Grundgedanke war es, eine Olympiade für Extremsportler zu schaffen. Zu den Disziplinen zählen nicht nur Skateboarding, Inlineskaten und BMX fahren, sondern auch Motocross, Wakeboarding oder Surfen. Erst seit 1997 existieren auch Winter-X-Games, bei denen die besten Snowboarder, Trickski- und Scheemobil-Fahrer um Medaillen kämpfen.*


'Miracle Boy' Dave Mirra in der Halfpipe bei den diesjährigen X-Games im sonnigen San Francisco, Kalifornien.



Nach der Skateboard-Welle setzt nun das BMX-Fieber ein: Acclaim geht als erster Hersteller mit einem lizenzierten Biker-Titel an den Start. Neben Trendsport-Idol Dave Mirra konnten neun weitere Fahrer verpflichtet werden. So dürft Ihr unter anderem mit Chad Kagy, Leigh Ramsdell oder Troy McMurray die Strecken unsicher machen.
Das Konzept des Spiels orientiert sich weitgehend an den bekannten Skateboard-Titeln: So dürft Ihr im 'Freeride' Eure Künste ohne lästiges Zeitlimit trainieren, in der 'Single Session' auf Highscore-Jagd gehen, gegen einen Kumpel abwechselnd im Zweispielermodus antreten oder in der 'ProSession' neue Parks, Klamotten und bessere Zweiräder erspielen. Auch die Steuerung Eures Stunt-Bikes ähnelt der der Skateboard-Kollegen: Jeweils eine Taste steht für Grinds und Sprünge, zwei Buttons sind für Aktionen in der Luft zur Verfügung. Durch Kombination mit den Richtungstasten könnt Ihr dutzende Tricks vollführen und Euer Punkte-Konto nach oben treiben. In den ersten sechs Parks habt Ihr jeweils zwölf Aufgaben zu bestehen, die nach Schwierigkeitsgrad in die 'Amateur', 'Pro', und 'Hardcore Challenge' unterteilt werden. Sind simple 360-Grad-Drehungen und Sprünge anfangs die Regel, geht es in den höheren Stufen ans Eingemachte: Ein Sprung über den Waggon eines fahrenden Zuges, 180-Fuß-lange Grinds, 900-Grad-Drehungen in der Halfpipe und etliche Trick-Combos halten Euch auf Trab. In den übrigen sechs Arealen erkämpft Ihr Euch in Wettbewerben Medaillen, um den jeweils nächsten Park freizuschalten. Zudem erspielt Ihr pro Fahrer drei BMX-Räder, die sich hinsichtlich Dreh- und Sprungfähigkeit unterscheiden. Im Zwei-Spieler-Modus kämpft Ihr um gewagtere Sprünge, längere Grinds, bessere Trick-Combos und spielt das altbekannte 'Horse' gegeneinander. Während Ihr in die Pedale tretet, gibts trendigen Sound von 'Sublime', 'Cypress Hill', 'Pennywise' oder 'Rancid' auf die Ohren. *sb*


Im Replay könnt Ihr Eure Manöver aus verschiedenen Perspektiven bestaunen. Auch bei den Grinds sind Combos möglich (unten).

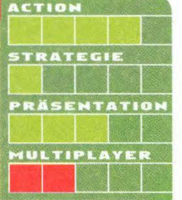


Die Hindernisse, an denen Ihr Aufgaben erledigen müsst, sind wie bei "Grind Session" mit leuchtenden Rastern markiert



IM EINKLANG MIT DER SCHWERKRAFT: **„Dave Mirra Freestyle BMX" erfreut mit tonnenweisen Tricks und motiviert mit oft schweren, aber fair gestalteten Aufgaben. Die teils realen Kurse können durch die Vielfalt an Rampen und Hindernissen ebenfalls begeistern. Doch leider wurde die Fahrphysik des Bikes etwas schlampig umgesetzt: Häufig lässt sich nicht einschätzen, wie der Biker auf die Pad-Kommandos reagiert. Manchmal reicht schon ein kleiner Sprung, um einen Trick auszuführen, an anderer Stelle stürzt Ihr trotz ausreichender Höhe; Manuals werden bei der geringsten Bodenunebenheit plötzlich abgebrochen und bei Grinds ist es fast unmöglich, über längere Zeit die Balance zu halten. Trotz dieser kleinen Tücken dürfte Acclaims BMX-Titel nicht nur Trendsportlern eine Menge Freude bereiten.**

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	80%
Spielspaß	79%

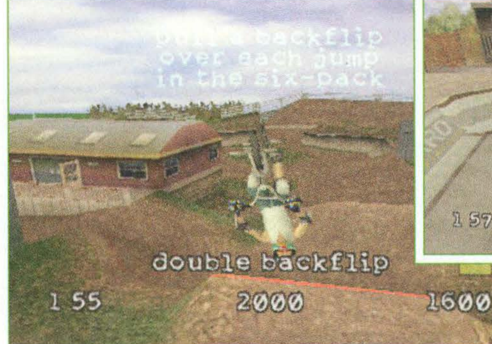
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Optionsreicher Trendsport-Neuling mit reichhaltigem Trickrepertoire und leicht unrealistischer Fahrphysik











Ob Halfpipe-Park oder Buckelpisten im Grünen – sämtliche Vorlieben eines BMX-Fahrers werden abgedeckt.

ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Fassung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Bandai, Japan (www.vid.de)

Crisis Beat



Die Superspecials der Helden kosten zwar Lebensenergie, helfen Euch bei brenzligen Situationen aber aus der Klemme.



„Speed 2" auf japanisch: Ein verrückter Wissenschaftler hat mit seiner Terroristentruppe einen Luxusliner gekapert. Doch vier Passagiere beschließen, sich den Fieslingen zu widersetzen: Der hitzige Detektiv Eiji, das Supermodel Julia, der russische Agent Kenneth und die junge Studentin Feisu kämpfen um ihre Freiheit. Auf dem Weg durch das riesige Schiff bis zum Endboss treffen die Vier auf tarnfarbene Ninjas, Söldner und vielköpfige Spezialtruppen. Zusätzlich habt Ihr's nach jeder absolvierten Szene mit einem kräftigen Zwischengegner zu tun. Je nach angewähltem Charakter erwartet Euch eine etwas andere Story, die mittels Filmsequenzen in Spielgrafik weitergesponnen wird. Jeder Eurer Helden besitzt einen eigenen Kampfstil: Während z. B. Kenneth ausschließlich auf seine hohen Kicks vertraut, verprügelt die hübsche Julia Angreifer mit Wrestling-Würfen. Bänke, Stühle und weiteres Mobiliar könnt Ihr ebenfalls zum Verkloppen der Gegner benutzen. Bringt Ihr einen Terroristen zwischen Euch und einen Gegenstand, vollführt ihr automatisch ein Spezialmanöver, das Euch zusätzliche Punkte beschert. Herumliegende Medi-Paks und unendlich Continues erleichtern Euch den Kampf gegen das Böse. Seid Ihr nicht gern allein unterwegs, könnt Ihr im Zwei-Spieler-Modus mit den Paaren Eiji/Julia oder Kenneth/Feisu antreten. Einmal durchgespielt, dürft Ihr zwei beliebige Charaktere kombinieren. *sb*

***GROSSE ANSPRÜCHE** stellt „Crisis Beat" nicht an Euch: Meist genügt simples Button-Gehämmere, um die Gegnerhorden vom Schirm zu schicken. Die Palette an Schlag- und Trittkombinationen reicht zwar aus, oft bestehen aber – in puncto optischer Darstellung – zu wenig Unterschiede zwischen den jeweiligen Moves. Auch die Passivität vieler Gegner fällt unangenehm auf: Erst auf der Profi-Schwierigkeitsstufe kommt durch die hohe Zahl an Feinden hin und wieder echtes Arcade-Feeling auf. Die Grafik ist zwar sauber programmiert, spielhallenartiges Effektfeuerwerk sucht Ihr aber ebenso vergebens wie packende Sounds. So ist selbst im Duett mit einem Kumpel nach ein paar Durchgängen die Luft aus "Crisis Beat" raus. Fans einfacher Prügeleien spielen trotzdem Probe.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	55%

Spielspaß **65%**

Geradliniger Japano-Prügler: Simpler Spielablauf und konservative Optik schmälern die Freude am Kloppen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: Taito, Japan (www.taito.com)

RayCrisis



Im Kreuzfeuer: Wie alle anderen hält auch dieser Obermotz viel aus und deckt Euch zudem mit fiesen Schusskombos ein.



Eine wirre Hintergrundgeschichte versucht zwar, das Geschehen von "RayCrisis" zu erläutern, den echten Ballerfan interessiert eine Story aber sowieso herzlich wenig – Hauptsache, es geht was auf dem Bildschirm ab. Damit kann Taitos Vertikal-Shooter zur Genüge dienen: Wie beim Vorgänger "Raystorm" fliegt Ihr mit einem schwer bewaffneten Raumschiff über Polygonwelten und schießt auf alles, was sich in den Weg stellt. Drei Gleiter stehen zur Wahl, die sich in Feuerkraft und Lenkwaffenbestückung unterscheiden. Besonders Letztere kommen gehäuft zum Einsatz: Mit dem Zielkreuz nehmt Ihr mehrere potenzielle Opfer gleichzeitig ins Visier und eliminiert diese dann auf einen Knopfdruck. Je länger die Salve ausfällt, desto höher ist der Abschussbonus.
Zwei Spielvarianten stehen zur Verfügung: Bei 'Original' entscheidet Ihr Euch, welche drei der fünf wählbaren Abschnitte Ihr auf dem Weg zum finalen Obermotz säubern wollt. Werft dabei immer einen wachsamen Blick auf die 'Encroachment'-Anzeige in der rechten oberen Ecke: Diese steigt unaufhaltsam, wenn Ihr nicht laufend Feinde abknallt – erreicht sie die 100%-Marke, geht es sofort und ohne Vorbereitung ins harte Finale. Eine noch größere Herausforderung bietet der 'Special'-Modus: Hier startet Ihr mit drei Leben und habt keine Continues zur Verfügung, dafür gibt es beim Abschuss dicker Gegner Extraleben zu ergattern. *us*

***HOCH WAREN MEINE ERWARTUNGEN,** leider kann sie "RayCrisis" nicht ganz erfüllen. Der Cyberspace-Aspekt der verschiedenen Welten kommt zwar optisch gut rüber, doch besser als beim Vorgänger "Raystorm" sieht's trotzdem nicht aus. Im Gegenteil: Manche Endgegner enttäuschen durch besonders fades Design. Dass einige Abschnitte noch dazu von nervigem Gedudel begleitet werden, hilft natürlich auch nicht. Hauptkritikpunkt ist allerdings der ungleichmäßige Spielablauf: Die normalen Level sind ausgesprochen kurz geraten, dafür dauern die Endgegnerduelle ewig lange und neigen zur Unfairness – im dichten Geschosshagel ist Ausweichen gelegentlich Glückssache. Darbende Shooter-Fans wagen einen Versuch, der Rest muss „RayCrisis" nicht unbedingt haben.*

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	45%

Spielspaß **64%**

Vertikalballerei mit Schwerpunkt auf harten Endgegnern: Mächtig krachig, aber kurz und konfus.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, die Import-Fassung wurde in MAN!AC 7/2000 getestet.

ENTWICKLER:
Acclaim Studios Salt Lake City (DC)/Z-Axis (PS), USA
(www.acclaimsports.com)

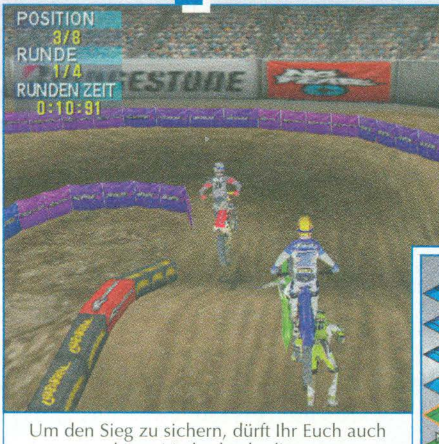
Jeremy McGrath Supercross 2000

Jeremy McGrath

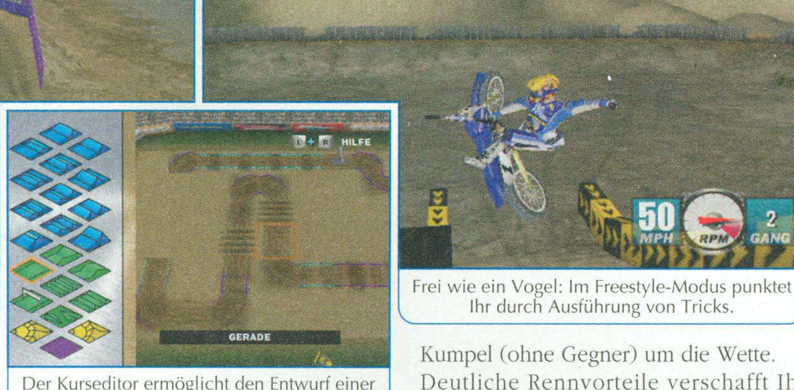
ist einer der besten Motocrossfahrer der USA: Seit 1989 hat der smarte Kalifornier 90 Titel in der 125cc- und 250cc-Klasse (auf die er 1993 umgestiegen ist) eingeheimst. Seine härtesten Konkurrenten sind momentan David Vuillemin und Ricky Carmichael, der im Playstation-Spiel "Championship Motocross 2001" Ende des Jahres auftauchen wird. Vom 14. Mai bis 3. September fanden in den USA die 'AMA Chevy Trucks National Motocross Series' statt, bei denen sich Carmichael den Titel sichern konnte. Mehr Infos gibt es im Internet unter www.nacnac.com.



Jeremy „Showtime" McGrath in Daytona bei den Outdoor-Meisterschaften 2000



Um den Sieg zu sichern, dürft Ihr Euch auch rauherer Methoden bedienen.



Der Kurseditor ermöglicht den Entwurf einer individuellen Strecke. Leider müsst Ihr Euch auf Indoor-Kurse beschränken.

Frei wie ein Vogel: Im Freestyle-Modus punktet Ihr durch Ausführung von Tricks.



Nachdem Ihr mit Jeremy McGrath schon seit April auf dem N64 Euer Offroad-Talent beweisen dürft, macht der Macho der Motocross-Szene nun auch Dreamcast und Playstation unsicher. Bei den Konvertierungen bleibt weitgehend alles beim Alten: Neben McGrath könnt Ihr aus sechs weiteren Stars wie John Dowd, Jim Button oder Nathan Ramsey wählen. Zudem dürft Ihr Euch einen eigenen Fahrer erstellen, um als Newcomer in die Meisterschaften einzusteigen.

Euren PS-starken Untersatz könnt Ihr vor den Rennen den jeweiligen Wetter- und Straßenverhältnissen anpassen. Das blinde Vertrauen auf die vorgegebenen Einstellungen für Reifen, Beschleunigung bzw. Endgeschwindigkeit und Stärke der Stoßdämpfer schmälert Eure Siegchance allerdings nicht. Anfangs tretet Ihr nur zu den Outdoor-Läufen der 125cc-Klasse an. Habt Ihr den ersten Platz über insgesamt acht Strecken halten können, geht es auf genauso vielen Kurse in die Halle. Später schwingt Ihr Euch bei der kombinierten Meisterschaft nochmals auf sämtlichen Pisten in den Sattel. Als Lohn für die Plackerei wird die 250cc-Klasse freigeschaltet, zudem geht Ihr mit neuen Bikes an den Start. Bei Bedarf bastelt Ihr eine eigene Meisterschaft und fahrt mit einem Kumpel (ohne Gegner) um die Wette.

Deutliche Rennvorteile verschafft Ihr Euch, indem Ihr das Gewicht Eures Fahrers nach vorne bzw. hinten verlagert. So kommt Ihr bei Buckelpisten schneller voran und legt beim Sprung über einen Hügel größere Entfernungen zurück. Im Flug könnt Ihr zudem Stunts ausführen, die Euch aber bei misslungener Landung wertvolle Zeit kosten und somit nur im Freestyle-Modus Sinn machen. Dort dürft Ihr vor Publikum Euer Showtalent unter Beweis stellen und durch waghalsige Sprünge und Tricks innerhalb eines Zeitlimits Punkte verdienen. Wie in der N64-Version sorgt ein leicht zu handhabender Streckeneditor für kreativen Zeitvertreib. *sb*

! **DAS TRENDIGE FULL MOTION VIDEO ist leider die einzige echte Neuerung in "Supercross 2000". Auf der Playstation wurde die Fahrphysik zwar geringfügig gegenüber der N64-Version verbessert, dafür bewegt sich Euer Motocross-Profi ruckelnd durch die pixeligen 3D-Kurse. Die Fassung für die Sega-Konsole kann dagegen mit sauberer Grafik aufwarten, die aber bei schnellen Drifts um die Kurven hin und wieder ins Stocken gerät. Am Fahrverhalten hat sich auf dem Dreamcast indes nichts getan: Immer noch habt Ihr das Gefühl, auf einem Gummiball durch die Gegend zu hoppeln – von Wirklichkeitsnähe keine Spur. Glänzte der N64-Vorläufer noch mit einem Vierspieler-Modus, dürft Ihr bei beiden Umsetzungen nur zu zweit und ohne CPU-Feld an den Start gehen. Die einzigen positiven Aspekte von „Jeremy McGrath Supercross 2000" sind die insgesamt 16 abwechslungsreichen In- und Outdoor-Kurse sowie der Strecken-Editor. Zudem dürft Ihr zu den Klängen der Fun-Punker 'The Offspring' über die Kurse brettern. Doch der fehlende Realismus verleidet selbst Fahranfängern die Lust am Schlammspringen, echte Motocrossfans wenden sich von vornherein gelangweilt ab.**



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	50%
SOUND	53%

Spielspaß **53%**

Motocross mit abwechslungsreichen Kursen und akzeptabler Optik, das an extrem unrealistischer Fahrphysik krankt.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	48%
SOUND	53%

Spielspaß **49%**

Pixel-Grafik und permanentes Ruckeln prägen die Zweirad-Raserei. Kurse und Fahrverhalten sind annehmbar.



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



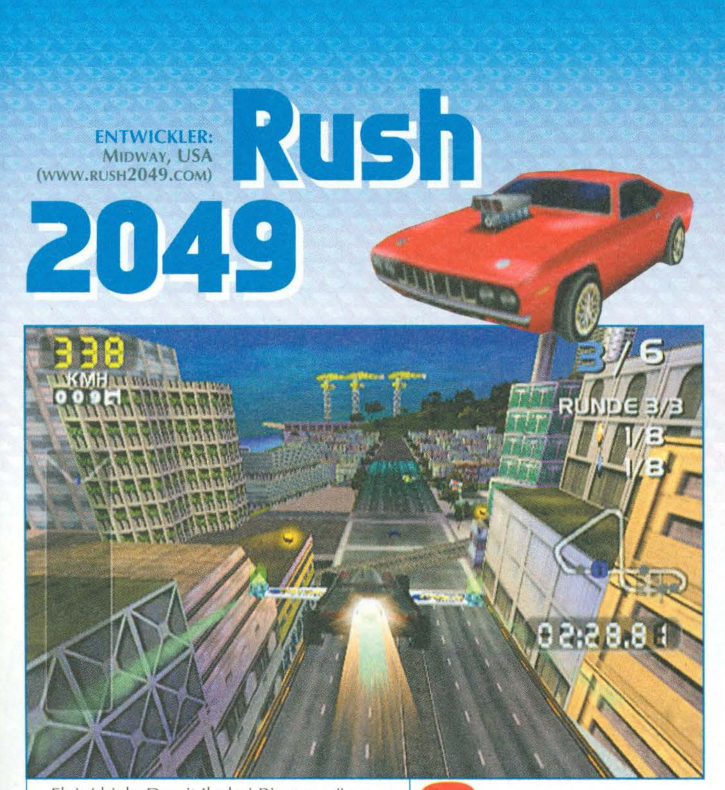


In der Halle werdet Ihr von einem Meer aus Zuschauern bei Euren Manövern beobachtet (links). Im Zweispieler-Modus müsst Ihr ohne CPU-Konkurrenz auskommen (Playstation).

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Version wurde in der MAN!AC 5/2000 mit 55% bewertet.

Rush 2049

ENTWICKLER:
MIDWAY, USA
(WWW.RUSH2049.COM)



Flyin' high: Damit Ihr bei Riesensprüngen nicht die Balance verliert, ist Euer Bolide mit ausfahrbaren Stützflügeln ausgestattet.

Vollgas voraus: Endlich werden auch Sega-Jünger mit einem Ableger von Midways populärer Stadtraser-Reihe bedacht. Wie die Vorgänger setzt „Rush 2049" weniger auf realitätsnahe Wettrennen als vielmehr auf halsbrecherische Berg- und Talfahrten sowie aberwitzige Sprungeinlagen. Jeder der sechs Kurse (zwei davon müssen freigespielt werden) ist vollgestopft mit Abkürzungen und Alternativrouten. Fahrt Ihr über versteckte Bodenschalter, werden Sprungschanzen ausgefahren und weitere Geheimnisse offenbart. Eine gute Streckenkenntnis ist bitter nötig, denn nur wer alle Shortcuts kennt und nutzt, hat im Kampf gegen die harte CPU-Konkurrenz eine Chance.

Für erfolgreich beendete Rennen erhaltet Ihr nützliche Teile zum Tunen der Boliden. Zusätzlich sind auf jedem Kurs Münzen versteckt, die dem fleißigen Sucher nach und nach neue Autos und die Zusatzkurse verschaffen. Neben dem normalen Rennmodus stehen Euch eine Stunt- sowie eine Duellvariante zur Wahl. In ersterer versucht Ihr durch schwindelerregende Salti und Flugmanöver Combopunkte einzuheimsen. Im Duell beharkt Ihr Euch in bester „Vigilante 8"-Manier mit allerlei Kriegsgerät. Alle Modi sind via Splitscreen auch zu viert spielbar. *cg*

OPTISCH MACHT „RUSH 2049" eine gute Figur: Auf den detaillierten Kursen haltet Ihr nach Nebelbänken oder Pop-Ups vergeblich Ausschau. Selbst zu viert schleicht sich nur selten ein dezentes Ruckeln ein. Weniger gefallen hat mir die träge Steuerung: Häufig knattert Ihr in engen Kurven hilflos an die Bande, Drifts lassen sich nicht vernünftig ausführen. Zudem macht sich das Tuning und die Verwendung neuen Zubehörs kaum bemerkbar. Der Hauptreiz liegt im Auskundschaften der geräumigen Kurse. So verbringt Ihr mehr Zeit damit, im Übungsmodus nach Geheimnissen zu suchen, als im eigentlichen Wettbewerb Euer fahrerisches Geschick zu demonstrieren. Rasende Jäger und Sammler greifen zu, Realismusfans halten anderweitig Ausschau.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Spielspaß 68%	ACTION
Midway	Die Straßen von San Francisco: Spaßiger Arcade-Racer mit träger Steuerung, aber komplexen Kursen.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Dreamcast		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 71%		
SOUND 55%		



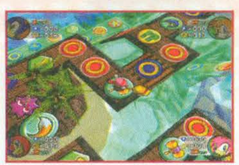
ANDERE VERSIONEN

Die N64-Version ist nur als Import erhältlich; einen Test findet Ihr in dieser Ausgabe.

Mario Party 2

ENTWICKLER: Hudson, Japan (www.nintendo.de)

Während in Japan *bereits der dritte "Mario Party"-Teil in den Startlöchern steht, versuchen sich Sony und Sega erst*





Wir wollen auch mitwürfeln: "Sonic Shuffle" (oben) und "Crash Bash" (unten).

jetzt an Umsetzungen der Brettspielidee: Bei "Crash Bash" für die Playstation und "Sonic Shuffle" auf dem Dreamcast könnt Ihr Euch demnächst mit den beiden System-Maskottchen in diversen Minispielen austoben.



Das Western-Spielbrett: Auf der Übersicht bewegen sich Mario & Co. feldweise vorwärts und versuchen bis zu Toads Sternstellen vorzurücken.

Die Party geht weiter: Immer noch liegen sich Mario, Luigi, Yoshi, Prinzessin Toadstool, Donkey Kong und Wario darüber in den Haaren, wer denn der beste Superheld sei. Die streitbare Truppe kann sich einfach nicht einigen, bis Toad eine Lösung vorschlägt: Die Nintendo-Charaktere stellen sich einem Brettspiel, an dessen Ende die Figur mit den meisten gesammelten Sternen zum Sieger erklärt wird.

„Mario Party 2" beschert Euch sechs neue Spielfelder, darunter eine Pirateninsel und eine Weltraumreise. Bis zu vier Teilnehmer machen sich auf den Weg; fehlen Euch menschliche Kumpel, füllt der Computer die Reihen. Habt Ihr die Rundenzahl festgelegt, wird gewürfelt und alle Spieler rücken ihre Anzahl Felder vor. Landet Euer Charakter an einer Kreuzung, entscheidet Ihr Euch für die neue Richtung. Ziel ist es, als erster bei Toad anzukommen, um ihm einen der wichtigen Sterne abzukaufen. Das nötige Kleingeld bekommt Ihr auf blauen Feldern; doch dummerweise gibt es auch andere Zonen, die Euch entweder Münzen abziehen oder eine Einzahlung in die Sparkasse verlangen. Eilt ein Konkurrent voraus, lohnt es sich gelegentlich, das Vermögen in fiese Extras zu investieren, die Euch beispielsweise mehrmals würfeln lassen oder dem Gegner Hindernisse in den Weg legen. Am Ende jeder Runde sowie beim Betreten bestimmter Ereignisfelder wechselt „Mario Party 2" vom Brett zu einem von 64 Minispielen: Je nachdem, wo Ihr Euch befindet, treten alle Figuren gegeneinander oder in Teams an – besonders gemein ist die Konstellation einer gegen drei. Neben aufgepeppten Disziplinen aus dem Vorgänger wagt Ihr Euch an komplett neue Aufgaben, die entweder die Geschicklichkeit herausfordern oder mehr Wert auf flottes Denken legen: So fliegt Ihr z.B. mit einem Doppeldecker durch Ringe und balanciert auf einer laufenden Rolle, deren Richtung Euer Kontrahent blitzartig wechseln kann. Bilderpuzzles wiederum verlangen einiges Hirnschmalz, Scharfschützenaufgaben fordern genaues Zielvermögen.

Übung macht bei "Mario Party 2" den Meister – gemeinerweise sind die Minispiele aber erst dann im Trainingsland anwählbar, wenn Ihr sie nach einer Partie von Eurem sauer verdienten Geld eingekauft habt. *us*

ALLES WIRD ANDERS? **Leider nicht. Wer „Mario Party" kennt, entdeckt beim Nachfolger wenig Überraschendes – weder in Sachen Grafik noch beim Spielablauf. Natürlich sind die Spielbretter neu, die Betonung auf zufällige Ereignisse ist aber eine zweischneidige Sache: Dass der Erfolg damit noch mehr vom Glück abhängt, wird nicht jedem gefallen. Die Spielchen sind fast alle witzig präsentiert und für eine Runde zwischendurch gut, beheben aber das Hauptmanko von „Mario Party 2" nicht: Sitzt Ihr alleine vor der Konsole, macht sich schnell das große Gähnen breit, zumal Ihr die Aktionen der Gegner nicht beschleunigen dürft. Habt Ihr allerdings öfters Freunde zur Hand, steigt der Spaß in schwindelnde Höhen – probiert's einfach aus, eine Variation vom gewöhnlichen Spielealltag bietet „Mario Party 2" allemal.**

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	64%

Spielspaß **67%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Routinierte Fortsetzung des Würfelspiels mit mehr Karten und Minispielen: Für Solisten fade, im Quartett klasse.



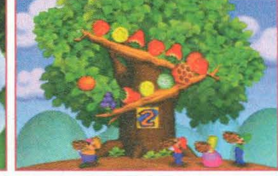
AB 6

















Kein Mangel an Abwechslung: Satte 64 Minispiele fordern entweder flottes Denken oder Geschicklichkeit von Euch.

ANDERE VERSIONEN

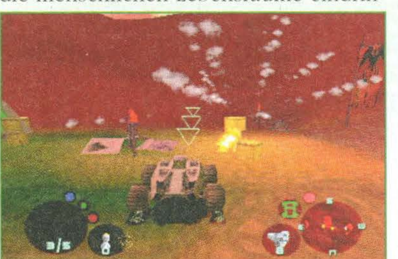
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Mario Party" (Test in MAN!AC 4/99) wird auf 65% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: FRONTIER DEVELOPMENT, ENGLAND (WWW.FRONTIER.CO.UK)

Infestation



Im Jahre 2236 entgeht die Menschheit nur knapp der Vernichtung durch machtgierige Aliens. Warptore, über die die Erdbevölkerung ferne Planeten kolonisiert, ließen die fremden Wesen in die menschlichen Lebensräume eindringen. Als Mitglied einer Kampfeinheit stoßt Ihr mit Eurem Spezialgefährt ins Alien-Gebiet vor, um die Bedrohung zu beseitigen. Zu diesem Zweck nutzt Ihr einen waffenstarrenden Buggy, mit dem Ihr in felsiger 3D-Landschaft Spinnen-Mechs, Panzer und Gebäude zerstört. Mit aufgesammelten Kristallen lassen sich in Euren Fabriken neue Waffen wie Laser, Raketen oder Granatwerfer herstellen, die Ihr Euch anschließend auf das Gefährt schraubt. Zudem sackt Ihr perlenartige Objekte ein, um zusätzliche Leben zu verdienen. In späteren Missionen kommt eine Morphing-Fähigkeit Eures Buggies zum Einsatz, mittels der Ihr diesen in Helikopter, Gleiter oder Luftkissenboot verwandeln dürft. Untermalt wird die Reise durch 22 Level karger Mondlandschaften von sphärischen Technoklängen. *sb*



Mit Turbo und einem Satz Monstertruck-Reifen ist der Buggy optimal für die Einsätze auf kargen Planetenoberflächen gerüstet



Im Helikopter-Modus überwindet Ihr hohe Bergketten und zerstört feindliche Produktionsstätten per Raketenwerfer

An den Fabriken rüstet Ihr Euren Multifunktions-Buggy mit neuen Waffen aus

Der Entwickler:

David Braben gelang 1984 mit „Elite" ein Welterfolg. Das SciFi-Handelsspiel begeisterte mit einer Fülle an Aktionsmöglichkeiten, der Nachfolger „Frontier" enttäuschte durch seinen Bug-Gehalt. 2002 soll „Elite 4" für alle gängigen Systeme erscheinen.

FERN DER HEIMAT: „Infestation" entpuppt sich schon nach kurzer Spielzeit als unausgegorener 'Seek & Destroy'-Shooter. Triste Planetenlandschaften und Ruckelorgien begleiten Eure Suche nach Kristallen und Aliens. Während sich das Fahrzeug im Buggy-Modus noch relativ problemlos durch die ruckelnde, clippende und flackernde Landschaft steuern lässt, ist als Heli das Vorankommen fast unmöglich: Eine einzige Taste dient gleichzeitig zur Schub- und Höhenregelung. So segnet Ihr oft das Zeitliche, bevor Ihr die Feinde überhaupt richtig aufs Korn nehmen könnt. Gegen den aufkommenden Frust helfen da auch die unendlichen Continues wenig. Zudem erschrecken die garstigen Aliens eher wegen grobpixeliger Texturen als durch ihr Design. Selbst hartgesottene Shooter-Fans sollten sich eine Anschaffung zweimal überlegen.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	35%
SOUND	33%

Spielspaß **31%**

Stupide Ballerei zu Land und Luft, die man wegen Fehler-strotzender Grafik und mieser Steuerung getrost vergessen kann.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PC-Version ist bereits erschienen.

Ultimate Fighting Championship

ENTWICKLER: Anchor, Japan (www.seg.com)

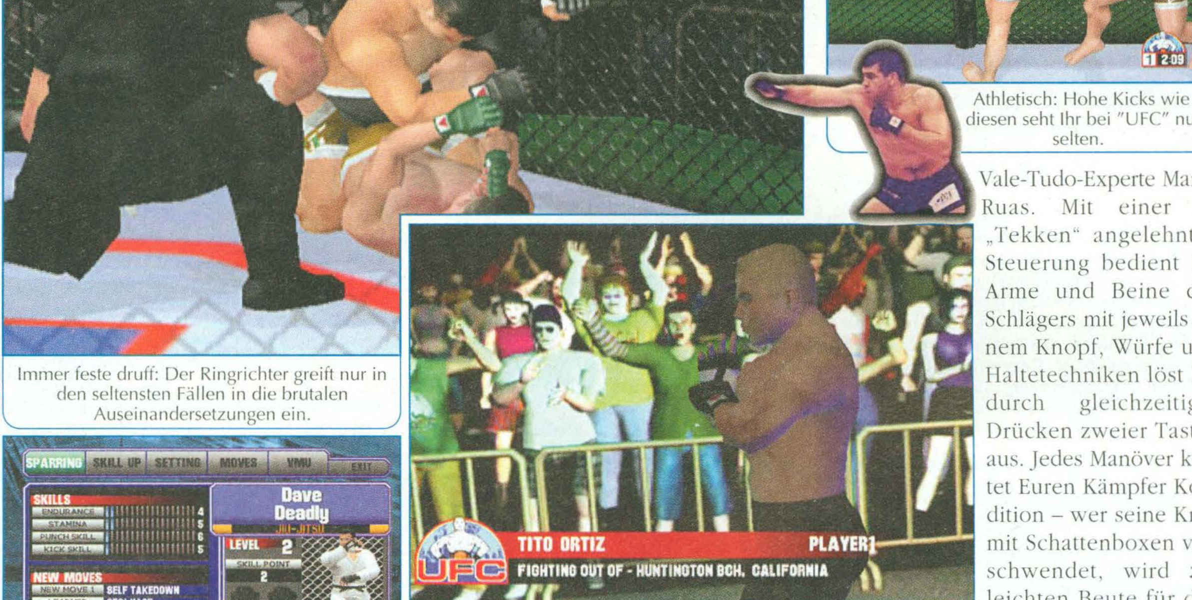
Nichts für Weicheier!

Seit dem 12. November 1993 schocken die Ultimate Fighter die gesamte Martial-Arts-Gemeinde mit ihren schonungslosen Wettkämpfen. Wegen der bislang unerreichten Brutalität lösten sie einen regelrechten Zwist unter den Kampfsportlern aus: Während die einen diese Disziplin als brutale Prügelei bezeichnen, sehen andere hier die Möglichkeit, ihre technische Überlegenheit zu demonstrieren – ohne vom hemmenden Regelwerk anderer Stile wie Judo oder Kickboxen eingeengt zu werden. In den Anfangstagen des



Die meisten UFC-Kämpfe enden mit der Aufgabe des Gegners wegen Armhebel oder Würgegriff.

Ultimate Fighting beeindruckte der Brasilianer Royce Gracie mit seinen ausgefeilten Jiu-Jitsu-Techniken und löste einen Grappling-Boom unter den ernsthaften Wettkämpfern aus. Viele der UFC-Recken haben sich mittlerweile lukrativeren Beschäftigungen zugewandt und steigen, wie zum Beispiel Ken Shamrock oder Mark Kerr, in den Wrestling-Ring von WWF & Co. oder veröffentlichen überteuerte Lehrvideos.



Immer feste druff: Der Ringrichter greift nur in den seltensten Fällen in die brutalen Auseinandersetzungen ein.

Athletisch: Hohe Kicks wie diesen seht Ihr bei "UFC" nur selten.

Let's get ready to rumble: Ansager Bruce Buffer stellt die Kontrahenten nach ihrem Einmarsch vor.

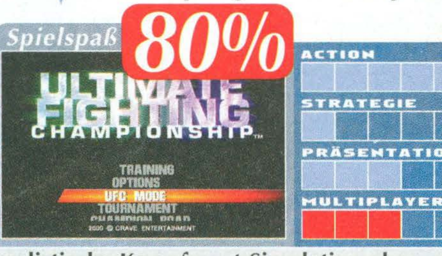
Ohne Fleiß kein Preis: Mit Siegen im Karriere-Modus erwerbt Ihr Punkte, mit denen Ihr die Charakteristiken Eures Kämpfers verbessert.

Die Schonzeit ist vorbei: Mit Craves „Ultimate Fighting Championship" betritt der zurzeit wohl härteste Wettkampfsport der Welt den Dreamcast-Ring. Gegen die bulligen Muskelpakete der UFC sehen die Helden aus „Virtua Fighter", „Tekken" oder „Street Fighter" reichlich blass aus – im Gegensatz zur bisherigen Prügelkonkurrenz verzichten die Ultimate Fighter auf akrobatische Sprungkicks oder explosive Feuerbälle und bleiben ganz ihren realen Vorbildern treu. Im achteckigen, Drahtgitter-umzäunten Ring vermöbeln sich die Kontrahenten, bis einer von beiden aufgibt. Besonders Fausttechniken, Low-Kicks und Knieschläge bestimmen dabei das Kampfgeschehen, meistens endet ein Match jedoch auf dem Boden. Mit Würgegriff und Armhebel wird der Gegner bis zur Aufgabe gequält, wohldosierte Schläge auf die Nase erhöhen die Kapitulationsbereitschaft.

22 knallharte Kämpfer stehen bereit, sich unter Eurer Führung gegenseitig die Knochen zu brechen – darunter in Kampfsportkreisen bekannte Gesichter wie Pancrase-Champ Bas Rutten oder Vale-Tudo-Experte Marco Ruas. Mit einer an „Tekken" angelehnten Steuerung bedient Ihr Arme und Beine des Schlägers mit jeweils einem Knopf, Würfe und Haltetechniken löst Ihr durch gleichzeitiges Drücken zweier Tasten aus. Jedes Manöver kostet Euren Kämpfer Kondition – wer seine Kraft mit Schattenboxen verschwendet, wird zur leichten Beute für den gnadenlosen Gegner. Zwar könnt Ihr nach einer kurzen Ruhepause sogar einige Energieeinheiten regenerieren, meistens gibt es dafür jedoch kaum Zeit. Um sich mit den Finessen des Ultimate Fighting bekannt zu machen, absolviert Ihr ein paar Trainingsrunden und wagt Euch danach an ein Exhibition-Match. Im 'UFC-Mode'-Turnier kämpfen acht aufstrebende Champions mittels K.O.-System um den silbernen Gürtel. Dieser will anschließend im 'Championship-Road'-Modus verteidigt werden. Belohnt wird der Einsatz durch die goldene Bauchbinde. Ein ausführlicher Charakter-Editor mit Kostüm- und Stilwahl sowie exzessive Trainings-Optionen runden das Paket ab. *dm*

HERSTELLER Crave
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 70% **SOUND** 67%

Spielspaß 80%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Brutale und realistische Kampfsport-Simulation ohne akrobatischen Schnickschnack



NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN: Auch auf dem Dreamcast sorgen die muskelbepackten Ultimate Fighter für reichlich Diskussionsstoff. Auf der einen Seite stehen 22 Primitivlinge, wie sie unsympathischer kaum sein könnten; Kämpfe, die sich auf scheinbar planloses Geprügel und viel undurchsichtiges Gewusel am Boden reduzieren lassen, sowie eine einzige Arena – das Octagon. Auf der anderen Seite gibt es realistische Manöver und eine willkommene Abwechslung zum hundertsten „Street Fighter"-Update. Mit der einfachen Steuerung lassen sich nach kurzer Eingewöhnungszeit äußerst spannende Gefechte bestreiten, mit dem richtigen Timing gelingt Euch Konter um Konter und Ihr spielt wie in einem echten Judo- oder Ringer-Wettstreit mit dem Gegner. Wer sich von der langweiligen, aber sauberen Optik und den gesichtslosen, stereotypen Schlägern nicht abschrecken lässt, bekommt ein motivierendes und umfangreiches Beat'em-Up, das fast schon zur Sportsimulation taugt. Zwar glänzt der Dreamcast nur beim Einmarsch der Kämpfer und dem gelegentlichen Auftauchen des Nummerngirls mit Grafikpower, dafür stehen Euch spannende Fights mit Computergegner und Karate-Kumpels ins Haus.

David Mohr

ANDERE VERSIONEN
Eine Playstation-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER:
JAKKS, JAPAN
(WWW.THQ.DE)

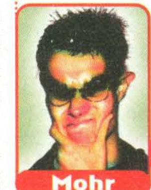
WWF Royal Rumble



Rausschmeißer: Beim Royal Rumble befördert Ihr Eure Kontrahenten möglichst flott über das Seil nach draußen.

Mit der Heimversion des "Royal Rumble"-Automaten sorgt THQ für Catcher-Nachschub auf dem Dreamcast. Zwanzig Kämpfer aus der World Wrestling Federation stehen zur Wahl: Neben den Topstars The Rock, Triple H oder Steve Austin steigen auch Publikumslieblinge der zweiten Garde wie Rikishi oder die Hardy Boys in den Ring. Diese vermöbeln sich entweder Mann gegen Mann im 'Exhibition'-Modus oder treten in geballter Masse beim 'Royal Rumble' auf. Um gegen die fiesen Konkurrenten zu bestehen, vertraut Ihr im Einzelmatch auf einen treuen Helfer, der auf Kommando zu Hilfe eilt. Gemeinsam wird der Gegner in die Matte gestaucht, mit Klappspaten und Stuhl verdroschen oder anderweitig zum Krüppel gehauen. Gelegentlich stürmen weitere Wrestler auf die Bühne, und in guter alter WWF-Tradition verlagert sich das Geschehen auch manchmal jenseits der Seile. Beim 'Royal Rumble' dagegen füllt sich der Ring ständig mit neuen Kämpfern: Erst wenn Ihr eine festgelegte Zahl von der Matte vertrieben habt, ist der Sieg Euer. Mit je einer Taste für die Schlagkombination, den Griffansatz, Sprint und Block ist der Dreamcast-Controller sparsam belegt, selbst Specials löst Ihr durch einen simplen Knopfdruck aus. *dm*

DÜRFTIG, DÜRFTIG:
Die lächerlich kleine Kämpferzahl und ganze zwei unterschiedliche Spielvarianten sind einfach nicht genug für einen modernen Wrestling-Titel. Zudem steuert Ihr die "Royal Rumble"-Charaktere recht ungelenk durch die Gegend, bei mehr als einem Kontrahenten verliert Euer Wrestler sofort die Übersicht und irrt planlos umher. Statt spektakulärer Würfe verlegen sich die Ringer meist auf eine Standard-Schlagkombination, auch die nette Partner-Idee lockert das langweilige Geschehen kaum auf.
Zwar sind Animationen und Aussehen der Recken einigermaßen gelungen, dafür langweilt die dürftige Präsentation: Weder ein spektakulärer Einzug in die Arena, noch ein bissiger Kommentator lassen prickelnde Wrestling-Atmosphäre aufkommen.



David Mohr

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 68%
SOUND: 59%

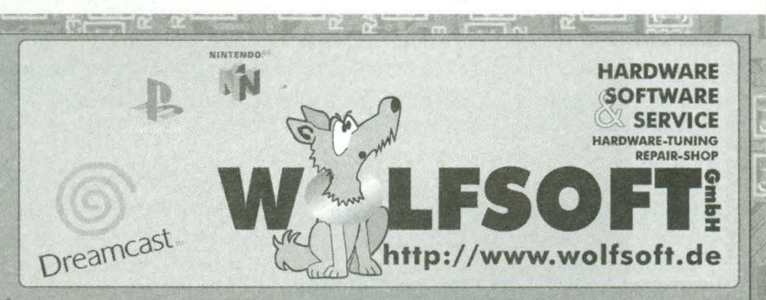


Spielspaß 54%

Hektisches Wrestling mit ärmlichen Specials, wenig Kämpfern und mangelnder Abwechslung.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant



ENTWICKLER:
Blitz Games, England
(www.hasbro
interactive.com)

Frogger 2: Swampy's Revenge

"Frogger" ohne Fernseher: **Die erste Videospiel-Hochphase in den frühen 80ern brachte nicht nur Konsolen-Umsetzungen erfolgreicher Arcade-Automaten hervor. Die beliebtesten Pixel-Helden gelangten auch in Form von Brettspielen in die Kaufhäuser. Besonders rührig war dabei Hersteller MB, der 1982 auch ein "Frogger" für den Wohnzimmertisch erfand. Das**



Ein Stück Pappe und ein paar Plastikfiguren simulieren den antiken Automaten

simple Würfelspiel gestaltet sich allerdings reichlich primitiv (Altersempfehlung: 7 bis 14 Jahre) und steht im mangelnden Anpruch seinen Brettspiel-Kollegen "Donkey Kong", "Q-Bert" oder "Pac-Man" kaum nach. Finden könnt Ihr diese Perlen zeitgenössischer Abendunterhaltung auf Flohmärkten.



Mutiger Frosch: Im Geisterschloss attackieren Kürbisse, axtschwingende Rüstungen und Gespenster den grünen Helden.



Unterirdischer Verkehr: Ameisenstraßen überquert Lillie auf Blättern, Sahnetörtchen und Käsestücken.

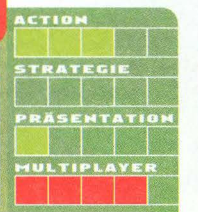
Obwohl Konamis Spielhallen-Amphib schon beinahe zwei Jahrzehnte auf dem drüsigen Buckel hat, steckt immer noch genug Kraft in den Schenkeln des guten alten "Frogger". Nach seinem ersten Playstation-Ausflug vor drei Jahren beehrt der berühmte Frosch ein zweites Mal die Sony-Konsole – allerdings nicht allein, denn diesmal ist auch seine Freundin Lillie mit von der Partie. Nötig wird der gefahrvolle Trip der Teichbewohner wegen Froggers Erzfeind Swampy. Während sich das Pärchen bei einem Schäferstündchen vergnügt, klaut der hinterhältige Alligator den glitschigen Nachwuchs und entführt die Jungfrösche in sein Hauptquartier.
Abwechselnd in der Rolle von Frogger bzw. Lillie heftet Ihr Euch an Swampys Fersen und nehmt es in sechs unterschiedlichen Szenerien mit vielfältigen Gefahren auf. Während Ihr in einem Gartenlevel noch in typischer "Frogger"-Manier Wasserläufe über Baumstämme, Krokodilrücken und Seerosenblätter quert und auf einer Wiese Rasenmähern sowie Bienen ausweicht, gelangt Ihr schon bald in ungewöhnlichere Gefilde. So hüpft Ihr auf altersschwachen Pyramiden herum und müsst Euch dabei vor Kokosnuss werfenden Affen und Pfeilfallen in Acht nehmen. Später macht Ihr einen Ausflug in den Weltraum inklusive Teleportern und skurriler Techno-Gegner, oder durchkreuzt in der Unterwelt siedende Lavafelder und einen wuselnden Ameisenstaat. Die einfache Steuerung Eures Frosches ist so gelungen wie die Kameraperspektive. Neben gewöhnlichem Hüpfen steht Euch ein Supersprung zur Verfügung, durch den Ihr Abgründe überwindet oder höher gelegene Plattformen erreicht. Dabei seht Ihr die Spielfigur meist von hinten aus einer schrägen Draufsicht, ab und zu variiert der Blickwinkel mit dynamischen Kameraschwenks. Neben den dicken Wadenmuskeln nutzt Ihr auch Eure lange, klebrige Zunge – auf Knopfdruck werden mit ihr Schmetterlinge gefangen, die Euch Extraleben verschaffen oder kurzzeitig ein höheres Tempo verleihen. Gemeistert ist ein Level, sobald je fünf Nachwuchsfrösche aufgespürt und eingesammelt sind. Zusätzlich befinden sich in jeder Stufe 25 Münzen: Konntet Ihr alle finden, wird im "Frogger"-Retromodus eins von zehn Spielfeldern freigeschaltet. In diesen Variationen des klassischen Automaten tretet Ihr mit einem beliebigen Charakter – darunter die fünf kleinen Frösche sowie Swampy – gegen die Uhr an. Gesellige Spieler freuen sich zudem über diverse Multiplayer-Varianten: Gegen bis zu drei menschliche Konkurrenten bestimmt Ihr den Meister im Babyretten und Wetthüpfen oder versucht Euch in einem "Tron"-artigen Ausweich-Rennen. *sf*

SPRINGLEBENDIG: Etwas skeptisch war ich schon, dass Hasbro ein zweites Mal den alten Arcade-Frosch wiederbelebt – trotz riesigem Verkaufserfolg der Playstation- und PC-Version war die 97er-Neuauflage nicht das Gelbe vom Ei. Auch der Nachfolger ist kein Top-Titel, den man unbedingt haben müsste – kurzweiligen Spaß macht das Gehoppse aber allemal. Die solide Grafik mit netten, kleinen Details, die leichte Steuerung und die saubere Kameraführung erfreuen besonders Jump'n'Run-Amateure. Für Profis ist ein bisschen zu wenig Leben im Feuchtbiotop: Die 16 Level bis Swampys Ende sind flott durchgespielt, trickreiche Sprungpassagen oder hinterhältig versteckte Münzen sucht Ihr mit der Lupe. Dennoch, als Hüpf- und Retrofans solltet Ihr den dem Pixel-Frosch eine Chance geben.



Stephan Freundorfer





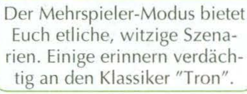
HERSTELLER	Hasbro Int.
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	61%
Spielspaß	72%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Munteres Hüpf-Abenteuer mit übersichtlicher Perspektive und angenehmer Steuerung. Leider etwas kurz.





Der Mehrspieler-Modus bietet Euch etliche, witzige Szenarien. Einige erinnern verdächtig an den Klassiker "Tron".

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
SUPERSONIC, ENGLAND
(WWW.HASBRO
INTERACTIVE.COM)

Breakout



Nachdem Hasbro dem steinzeitlichen Klötzchen-Kick "Pong" eine moderne 3D-Variante verpasst hat, wird nun der Nachfolger "Breakout" optisch und spielerisch neu eingekleidet. Sogar eine Story gibt's zum simplen Mauerdurchbruch: Der fiese Klotz Batnix hat Daisy und fünf weitere Artgenossen entführt – nur der mutige Stab Bouncer kann aus seiner Zelle entfliehen und macht sich an die Befreiung seiner Kameraden bzw. Herzensdame. In sechs Szenarien wie Farm, Fabrik oder Weltraum müsst Ihr zwischen vier und sechs Einzellevel bestehen, bis Ihr Batnix gegenübersteht. Dabei zerstört Euer Klotz mit seinen Bällen nicht nur blindlings Mauern und Kisten, auch einfache Puzzles (wie das Abräumen von Hindernissen in bestimmter Reihenfolge) wollen gelöst und Zwischengegner erledigt werden. In manchen Stufen stellt Ihr Euch zudem auf Eure Stummelfüßchen und flüchtet vor einem Wolf oder kickt Enten von einem Floß. Ist die Geschichte durchgespielt, dürft Ihr auf die befreiten, leicht unterschiedlichen Klötze zurückgreifen und sämtliche Level in elf Schwierigkeitsgraden meistern. Zusätzlich zerbröseln bis zu vier Leute Mauern in geselliger Runde. *sf*



"Nebulus" lässt grüßen: Manche Level gehen vom "Breakout"-Prinzip ab und bieten klassische Geschicklichkeitskost.

Lasst Euch nicht verkohlen: Brandbomben sorgen für unattraktives Äußeres und kurzfristigen Tempoverlust.

Moderne Technik, altes Spiel: Eine Runde Ur-"Breakout" zockt Ihr auf dem Holo-Bildschirm.

Wie schon im

Vorgänger "Pong" dürft Ihr auch bei "Breakout" die klassische Vorlage spielen. Dazu müsst Ihr Euch allerdings tief in Batnix' Burg vorkämpfen: Eine Runde des Oldies dient als letzte Prüfung vor Eurem verdienten Triumph...

NETTE IDEEN UND FRECHE ANSPIELUNGEN an Videospielklassiker machen aus "Breakout" ein kurzweiliges Vergnügen. Ob Ihr nun mit Euren Bällen eine Pyramide zu Fall bringt, bei 'Henvaders' attackierendes Federvieh vom Bildschirm kegelt oder die Triebwerke einer Rakete vor Asteroideneinschlag schützt – für eine muntere Runde zwischendurch ist der neu aufgelegte Klassiker ideal. Doch trotz durchgehender Geschichte, witziger Optik und Varianz des Spielprinzips hält sich der Spaß auf Dauer in Grenzen: In kaum zwei Stunden habt Ihr sämtliche Level gesehen – danach setzt Ihr Euch nur noch sporadisch vor die Konsole. Und wegen mangelnder Abwechslung mag auch der Mehrspieler-Modus nicht besonders lange motivieren. Hier hätte sich Entwickler Supersonic am hauseigenen Vorgänger "Pong" orientieren sollen.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Hasbro Int.	Playstation	60 Mark	48%	54%

Spielspaß 66%

Einfallsreiche Umsetzung eines primitiven Spiels: Humorig wie abwechslungsreich, aber zu kurz und ohne Suchtpotenzial.





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Space Channel 5

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)

Quotenerfolg

drückt sich nicht nur in der Zuschauerbeteiligung aus: Kommt Ihr in hohe 90er-Bereiche (bei perfektem Spiel bereits im ersten Durchgang möglich), wird Ulala von einem rosa Lichterkranz begleitet. Außerdem bringt der Erfolg Euren Produzenten so aus dem Häuschen, dass er sich bei seinen Aufmunterungen nicht mehr halten kann und gelegentlich lautstark mitsummt.

Immer schön im Takt bleiben: Piratenfunker Jaguar läuft Euch im Spiel gleich mehrmals über den Weg.

Der außerirdische Tanz-Blob irritiert Euch mit seinen langen Tentakeln: Nur wer genau aufpasst, rettet die richtigen Opfer.

In 500 Jahren ist die Menschheit längst im Weltall unterwegs und hat neben Raumschiffen und -stationen auch interplanetarische Radiosender entwickelt. Starreporterin des populären "Space Channel 5" ist die langbeinige und rosahaarige Ulala, die zur Berichterstattung an einen Raumflughafen eilt: Die Morolians, eine Alienrasse mit Bildröhren im Schädel, hat Reisende als Geiseln genommen und zwingt sie zum Tanzen! Ihr macht Euch mit zwei Zielen auf den Weg dorthin: Zum einen wollt Ihr natürlich die Menschen befreien, zum anderen die Einschaltquoten für Euren Sender hochtreiben...

Ihr begleitet Ulala auf Ihrer Reise durch die vier Level vom Raumflughafen bis zum Alien-Hauptquartier. Die rasende Reporterin ist dabei ebenso wie alle anderen Personen als detailliertes Polygonmodell animiert, während die Umgebung als FMV-Sequenz im Hintergrund abläuft. In regelmäßigen Abständen fordern Euch Morolians zu einem Duell, das auf friedliche Weise gelöst wird: Die Aliens tanzen Euch eine Sequenz vor, die Ihr fehlerlos und im richtigen Rhythmus nachahmen müsst. Die Bewegungsfolge besteht aus mehreren Richtungen und sogenannten 'Chus', die für Schüsse stehen. Je nach Knopfdruck beamen diese entweder die Alien-Kontrahenten weg oder befreien menschliche Geiseln, die Euch danach folgen und mittanzen.



Farbterror: Der Gang zur Alienbasis schockt Eure Augen mit grellen Neonblitzen und 70er-Disco-Ambiente.

Stellt Ihr Euch geschickt an, steigen die Einschaltquoten, bei unkoordiniertem Gedrücke fallen diese entsprechend in den Keller – wie in Realität nimmt Euch der Sender kurzerhand vom Äther, falls die Quoten unter ein Mindestlimit fallen. Gefährlich wird es in Zwischen- und Endgegner-Duellen: Macht Ihr zu viele Fehler, seid Ihr sofort Euren Job los. Habt Ihr das Finale gemeistert, findet Ihr im zweiten Durchgang an verschiedenen Stellen Alternativrouten, wenn Ihr Eure Quote hoch haltet. Ein witziger Gag ist das Biographien-Album: Dort werden alle Charaktere, die Ihr auf Eurem Trip gerettet habt, mit einem Portrait und einer witzigen Kurzbeschreibung verewigt – als Stargast gibt sich sogar Michael Jackson die Ehre. *us*

SCHWING' DAS TANZBEIN: Normalerweise kann ich dem Bemani-Wahn ja nichts abgewinnen: Mehr als ein aufgemotztes "Drück' das Knöpfchen" verbirgt sich letztlich doch nicht dahinter, zudem lässt die Optik der meisten Titel einiges zu wünschen übrig. "Space Channel 5" dagegen schafft es (fast) perfekt, den simplen Spielablauf mit überragender Präsentation, fabelhafter Grafik und ungemein reizvoller Musik auch dem größten Tanzmuffel schmackhaft zu machen. Die abgedrehte Story lebt von den liebevoll-skurrilen Charakteren: Nicht nur Sexbombe Ulala überzeugt mit geschmeidiger Animation, auch Nebenfiguren und Hintergründe sind wunderbar detailliert. Die mitreißenden Songs verleiten zum Mitsummen, bei den Dialogen behielt Sega zum Glück die makellose englische Synchronisation bei – die sauber übersetzten deutschen Untertitel sind eine ordentliche Alternative. Haken an der ansonst runden Sache gibt es nur wenige, aber wichtige: Die vier Level sind sehr kurz ausgefallen – ruckzuck seid Ihr beim Showdown angekommen. Ein Mehrspieler-Modus geht leider ebenfalls ab. Trotzdem: "Space Channel 5" ist so cool, dass ein Dreamcast-Besitzer kaum drum herum kommt.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	93%
Spielspaß	82%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Erstklassig präsentiertes, mitreißendes Tanzspiel mit tollem Sound – leider sehr kurz.








Die Radiorivalin Pudding will Euren Ruhm klauen: Lasst Euch nicht unterkriegen und studiert Ihre Daten (oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Runecraft, USA (www.vid.de)

Caesars Palace 2000





Kleinvieh macht auch Mist: Für 2000 Dollar könnt Ihr Euch ein gutes Weilchen am Videopoker vergnügen.

Passionierte Glücksspieler dürfen zum ersten Mal auch auf dem Dreamcast virtuelle Mäuse verdaddeln: Leiht Euch 2000 Dollar an der Kasino-Kasse des Caesars Palace und stürzt Euch in die bunte Halbwelt menschlicher und maschineller Abzocker. Allerdings stehen zu Anfang nur Tische und Automaten mit Hausfrauenlimit zur Wahl, erst durch langfristiges Geldverpulvern steigt Ihr in Eurem Rang auf und dürft höhere Einsätze wagen. Möglichkeiten für das simple Vergnügen findet Ihr fast so viele wie im namensgebenden Kasino – habt Ihr noch nie von Pai Gow Poker oder Keno gehört, zieht Ihr das Handbuch zu Rate oder lasst Euch von einem zuschaltbaren Trainer Tipps geben. Allerdings kann diese Vielfalt ebensowenig wie die dröge Optik und die dudelnde Hintergrundmusik verhindern, dass das Verwetten von Pixel-Moneten furchtbar langweilt. *sf*

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	44%
SOUND	39%

Spielspaß 34%

Routinierte Kasino-Simulation ohne optische Kinkerlitzchen oder anderweitigen Spielanreiz



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version findet Ihr rechts.

ENTWICKLER: Runecraft, USA (www.vid.de)

Caesars Palace 2000





Blackjack in geselliger Runde: Bis zu vier menschliche Spieler lassen sich die Karten legen.

Dasselbe in 32 Bit: Bis auf die pixligere Grafik und das Fehlen einiger Animationen in den Menübildschirmen gleicht die Playstation-Version der Dreamcast-Fassung wie ein Pik-As dem anderen. Mit sechs zufallslastigen Kartenspielen, fünf einarmigen Banditen und zehn Videoglücksspielen verschleudert Ihr Eure Digi-Dollars, zudem könnt Ihr an Roulette- und Craps-Tischen Platz nehmen. Leider gibt's auch auf der Playstation keine CPU-Zocker, dafür dürfen bis zu drei menschliche Mitspieler neben Euch die Chips auf den Filz legen. Wie auf dem Dreamcast wurde zudem bei der Übersetzung gespart, Sprachausgabe und Bildschirmtexte sind in Englisch gehalten. Und so bleibt auch auf der Sony-Konsole das Fazit gleich: Die hundert Mark investiert Ihr besser in 20 Lose der ARD-Fernsehlotterie: Das verspricht zumindest etwas Spannung und eine reale Gewinnchance. *sf*

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	42%
SOUND	39%

Spielspaß 34%

Glücksspiele in reicher Zahl: Das Fehlen motivierender Extras führt nach kurzer Zeit zu gähnender Langeweile.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorläufer "Caesars Palace" wurde in MAN!AC 3/98 mit 24% Spielspaß bewertet. Auf weitere Umsetzungen würden wir nicht wetten.

ENTWICKLER:
Magenta Games, USA
(www.magentagames.com)

Muppet Monster Adventure


Der hat wohl einen Vogel: Überholt beim Wettrennen das Federvieh und lasst dabei keines der Tore aus.

Da staunt der Jäger und vergisst zu schießen: Bei nasser Witterung rotiert Robins Wirbelattacke besonders effektiv.

***Besucht Ihr** einen bereits gesäuberten Level erneut, spucken frisch besiegte Monster statt Sterne Goldmünzen aus. Diese wirken sich nicht direkt auf den Spielablauf aus, sondern lassen sich in der 'Gallerie' verwenden: Hier findet Ihr zahllose Soundschnipsel und Zeichnungen, die ihr mit den Münzen allmählich verfügbar macht. Eigentlich eine gelungene Idee, wäre da nicht ein Manko: Die Extras sind im Gegensatz zum restlichen Spiel arg lieblos präsentiert. Schlecht geschnittene Minimalsamples und krakelige Konzeptzeichnungen motivieren kaum zur Geldjagd.*


Viele bunte Überraschungen: Leider lohnt mangels Qualität der Aufwand zur Freischaltung kaum.



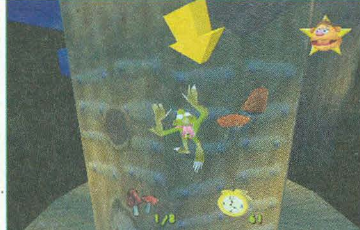
Das war wohl nichts: Statt wie erhofft den Urlaub an einem malerischen Ferienort zu verbringen, landet die Muppet-Sippe in einem düsteren Gruselschloss. Zu allem Unglück werden Piggy, Fozzie & Co. auch noch von einer bösen Macht in Monster verwandelt. Nur Kermits junger Neffe Robin kann der unheimlichen Mutation entrinnen und findet sich so unversehens in der Rolle des Retters wieder. Beim „Muppet Monster Adventure“ schlüpft Ihr in die grüne Haut der Nachwuchs-Amphibie und wandert durch sechs polygonale Grusellandschaften, die in je drei Levels und einen Endkampf mit einem verwandelten Muppet unterteilt sind.

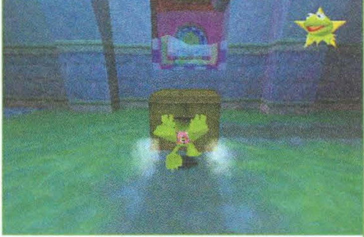
Zu Beginn ist nur die unmittelbare Schlossumgebung erforschbar. Um weitere Gebiete zu betreten, sammelt Ihr Glitzersterne auf – erst wenn Ihr von diesen genügend habt, öffnet sich ein neuer Abschnitt. Viele Klunker liegen mehr oder weniger versteckt in der Landschaft, andere befinden sich in verschlossenen Kisten oder erscheinen, wenn Ihr herumstreunende Monster besiegt habt. Dank Professor Honigtaus Ausrüstung stehen Euch zum Erledigen der Feinde zwei Angriffsarten zur Verfügung: Mit Eurem Powerhandschuh schießt Ihr Strahlen, alternativ setzt Ihr einen stürmischen Wirbelangriff ein. Allerdings wollen die Attacken klug verwendet werden: Einige Unholde und Truhen lassen sich nur auf eine bestimmte Art knacken und widerstehen hartnäckig der anderen Variante. Um gegen die Bosse anzutreten, braucht Ihr zusätzlich die seltenen Kermit-Münzen: In jeder Spielstufe findet sich nur eine Handvoll, einige bekommt Ihr erst nach Erfüllung kleiner Aufgaben. Dazu haltet Ihr in der Landschaft nach Flaggen mit dem Bild von Rastakrabbe Pepe Ausschau, die Euch mit Tipps versorgt und zu den Herausforderungen führt: Mal stehen Wettrennen gegen Monster an, mal wartet ein Zielschießen unter Zeitdruck oder Ihr erledigt Knobeleien wie ein Verschiebepuzzle. Spürsinn erfordert die Suche nach den Buchstaben des Wortes 'Bonus' – habt Ihr alle beisammen, öffnet


Pepe grinst sich eins: Nur wenn Ihr mit Euren Huhngeschossen die Ziele trefft, bekommt Ihr eine Kermit-Münze spendiert.

DER DRACHE IN FROSCHGESTALT: **Habt Ihr schon mal einen der „Spyro“-Teile gespielt, erwartet Euch ein unheimliches Deja-Vu-Erlebnis: Von der gefälligen und stimmungsvollen Optik über die Steuerung bis hin zu Details im Spielablauf ähnelt „Muppet Monster Adventure“ dem großen Vorbild fast wie ein Ei dem anderen, ohne allerdings dessen Klasse ganz zu erreichen. Gibt es dennoch mal kleine Unterschiede, sind diese prompt von anderen Spielen gemopst, wie die aus „Crash Bandicoot“ stammende Wirbelattacke. Während der große Umfang und die putzige Soundkulisse (inklusive gelungener Variationen des ‚Muppet Show'-Themas) auch ältere Semester zu Hüpftouren animieren, sind die verschiedenen Aufgaben in Sachen Komplexität und Einfallsreichtum etwas schlicht ausgefallen. Schade ist auch, dass die Spezialfähigkeiten von Robin bereits nach dem ersten Level komplett verfügbar sind und nicht erst im Laufe des Spiels eingeführt werden. Trotz dieser Kritikpunkte sind die „Muppet Monster Adventures“ ein vergnügliches Jump'n'Run: Wer nicht bis zum Erscheinen des dritten „Spyro“-Auftritts warten kann, findet hier den idealen Pausenfüller.**


Ulrich Steppberger


Die vielen Gesichter des Robin: Taucht im rechten oberen Eck ein Muppet-Symbol auf, könnt Ihr die betreffende Fähigkeit einsetzen (von links):Mit Fledermausschwingen gleitet es sich fein, als Monster klettert oder taucht der Frosch behände, während er als Mini-Frankenstein selbst schwere Brocken spielend durch die Gegend schiebt.



Schlimmer als schlechte Witze: Der sonst so gemütliche Möchtegern-Komiker Fozzie macht als mutierter Werbär ernst.

sich eine sonst unzerstörbare Kiste mit einer weiteren Münze.
Da Robin trotz der Honigtau-Technologie reichlich unerfahren ist, greift Ihr auf magische Hilfen zurück: Sobald Ihr fünf Medaillen mit dem Antlitz eines entführten Freundes besitzt, könnt Ihr in bestimmten Situationen auf Knopfdruck besondere Fähigkeiten anwenden. Die Gonzo-Münzen befähigen Robin dazu, nach einem Sprung sanft durch die Luft zu schweben, während von Fozzie Kletterkünste und von Piggy wandzerschmetternde Wutanfälle auf ihn übergehen. Onkel Kermit vermacht Euch die 'Ker-Monster'-Gestalt, die schwere Kisten bewegen kann, während dank Sumpfmonster Clifford ausgedehnte Tauchexpeditionen in Gewässern möglich werden. Steckt Ihr in einer Sackgasse fest, lohnt sich die Suche nach dem Professorengehilfen Beaker – dieser steht gelegentlich mit einer Rakete auf dem Rücken arglos herum. Zündet Ihr die Lunte durch einen Schuss, agiert er als unfreiwilliger Rammbock, der sonst unpassierbare Barrieren sprengt. *us*



Ein Frosch und seine Kanone: Leider ist die Reichweite Eures Strahler-Handschuhs sehr begrenzt.

Während Kermit & Co.

im „Monster Adventure" nur kleine Gastrollen übernehmen (immerhin mit den Originalstimmen aus der Show), stehen sie bei



Tier dreht auf: Auch die Henson-Stoffpuppen mögen ungehemmte Rasereien.

„Muppet Racemania" (MAN!AC 5/2000) im Mittelpunkt: Die furiose Kart-Raserei konnte trotz kleiner Schwächen immerhin 76% bei der Spielspaß-Wertung abstauben.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

Sno Cross

ENTWICKLER:
UDS, SCHWEDEN
(WWW.SNOCROSS.COM)



Alles im grünen Bereich: Demolierte Kufen wirken sich negativ auf die Steuerung aus. Die Schadensanzeige gibt genaue Auskunft.



Kaum haben wir uns hierzulande vom Sommer verabschiedet, läutet die Softwareindustrie die Wintersaison ein. Doch im Gegensatz zu den meisten Sportspielen, die sich der kalten Jahreszeit widmen, schwingt Ihr Euch in Craves „Sno Cross Championship Racing" nicht auf Snowboard oder Skier, sondern auf PS-starke Schneemobile.
Kernstück der eiskalten Raserei ist der Meisterschaftsmodus. Auf dem frostigen Weg zum Sieg müssen drei Hubraum-Ligen, unterteilt in mehrere Rennen, überstanden werden. Für jeden erfolgreich absolvierten Wettbewerb erhaltet Ihr je nach Platzierung Punkte und Preisgeld, letzteres winkt auch für besonders waghalsige Sprünge. Die mühsam erkämpfte Kohle steckt Ihr anschließend in eine bessere Kettenaufhängung, stärkere Motoren oder die Reparatur beschädigter Teile. Bei Einzelrennen habt Ihr neben dem obligatorischen Zeitfahren auch die Möglichkeit, via Splitscreen gegen einen Kumpel anzutreten. Bieten Euch die regulären Strecken keine Herausforderung mehr, bastelt Ihr mittels Editor aus Tunnel, Huckelpiste und Steilkurve Euren persönlichen Wunschparcours zusammen. Als besonderen Leckerbissen spendieren die Entwickler noch ein freizuspielendes Bergfahren. Hier kämpft Ihr Euch wie in „Excitebike 64" vorsichtig Meter für Meter einen steilen Hügel hinauf ohne die Balance zu verlieren oder im Schnee zu versacken. *cg*

TECHNISCH SORGT die Schneemobilraserei von UDS nicht gerade für Begeisterungsstürme. Wegen der verpixelten (aber flüssigen) Grafik und dem teilweise extrem späten Bildaufbau enden die ersten Fahrversuche auf unbekannten Pisten häufig an der Leitplanke. Wisst Ihr aber erstmal, wo´s lang geht und wie die eigenwilligen Gefährte zu steuern sind, macht „Sno Cross" durchaus Spaß. Elegant knattert Ihr über Schanzen, Steilhang und Glatteis. Leider erhält die anfängliche Motivation durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad in höheren Ligen einen Dämpfer: Schon bei kleinen Patzern ziehen die CPU-Gegner gnadenlos an Euch vorbei, die Hoffnung auf den Sieg schmilzt wie Eis in der Sonne. Für verbissene Schneemobil-Fans ist die frostige Raserei dennoch interessant.



Colin Gäbel

HERSTELLER
Crave
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-PREIS
90 Mark
GRAFIK 62%
SOUND 64%

Spielspaß 65%

Optisch schlichter Schneemobilsimulator: Wegen hartem Schwierigkeitsgrad vor allem für Profis.

AB 6



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
DARKBLACK, USA
(WWW.THQ.DE)

MTV Sports Skateboarding

MTV im Trend:
Anfang des Jahres erschien mit „MTV Sports Snowboarding" (72% in MAN!AC 2/2000) der erste Titel der THQ-Sport-Reihe unterm MTV-Label. Zum Ende des Jahres soll der dritte Teil der Serie veröffentlicht werden. In „T.J. Lavin's Ultimate BMX " werdet Ihr einige Sportler der internatiolen BMX-Szene wiederfinden. Kennern ist T.J. Lavin als 'Dirt Champion' ebenso ein Begriff wie Tim "Fuzzy" Hall. Bleibt abzuwarten, ob sich der THQ-Titel gegen seine Konkurrenten „Dave Mirra Freestyle BMX" und „Mat Hoffman Pro BMX" im Kampf um die Krone durchsetzen kann.


Längere Grinds sind nur möglich, wenn Ihr zuvor genügend Geschwindigkeit aufgenommen habt.


Und schon wieder Skateboard: Diesen Monat beglückt THQ mit einem Titel aus der MTV-Sports-Reihe die Rollbrett-Fans auf der Playstation.

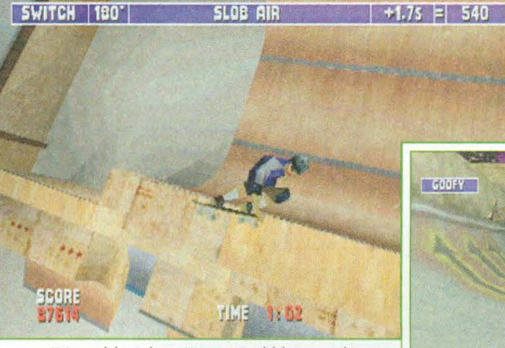
Wie gewohnt dürfen aus der Szene bekannte Profis nicht fehlen: Andy Mac Donald, Alan Petersen oder Danny Way wurden verpixelt, einschließlich fiktiver Fahrer dürft Ihr aus einer Riege von 30 Skatern wählen. Die Entwickler haben sich am Activision-Bestseller orientiert, die Pad-Belegung ist nahezu identisch mit "Tony Hawk". Dafür wird auf eine Spezialtrick-Leiste verzichtet, auch 'Backflips' und sonstige Tricks, bei denen sich der Skater um die Y-Achse dreht, müsst Ihr entbehren.

Erspielt Ihr im 'Lifestyle' genannten Karriere-Modus neue Arenen, Outfits oder Skateboard-Aufkleber, so stehen Euch diese Extras auch in den weiteren Varianten 'Freestyle', 'Highscore' und 'Freeplay' zur Verfügung. Das 'Stunt'-Fahren ist an den aus Snowboard-Titeln bekannten 'One Big Jump' angelehnt. Ihr springt über eine riesige Schanze und vollführt Grab- und Flip-Tricks, während Ihr Euch um die eigene Achse dreht. Ganz andere Anforderungen stellt der 'MTV Hunt' an Euch: Um eine Eintrittskarte für den nächsten Park zu bekommen, sammelt Ihr MTV-Symbole auf. Als kleiner Haken an der Sache wird Euch bei einem Sturz wieder ein Logo abgenommen. Ergattert Ihr dagegen innerhalb des Zeitlimits zusätzlich drei Skateboard-Teile, winkt ein neuer Sponsorensticker für Euer Deck. Sämtliche Modi zusammengenommen, dürft Ihr Euch in insgesamt 40 Arealen austoben. Genügt Euch das nicht an Abwechslung, kämpft Ihr in der 'Survival'-Variante gegen die Uhr. Hier bekommt Ihr über das Ausführen von Tricks wertvolle Sekunden gutgeschrieben, die das Spielende hinauszögern.

Im Splitscreen tretet Ihr bei vier Varianten gegen einen Kumpel an: Geht es im 'Battle' darum, dem Gegenspieler durch Tricks Punkte zu klauen, müsst Ihr ihm bei 'Time Bomb' per Rempler eine Zeitbombe unterschieben. Neben dem Zweispieler-'MTV Hunt' vergnügt Ihr Euch noch beim 'Death Match': Zahlreiche Waffen wie Handgranaten und Eisenkugeln dienen zur Eliminierung Eures Kontrahenten.

Während Eurer Kunststückchen wummern Songs bekannter Bands aus den Boxen. So erklingen Rap-Einlagen von Cypress Hill, harter Punk von System Of A Down und Pennywise oder der lockere Ska der Pilfers. *sb*





Die zahlreichen Kurse sind klein und schnell erkundet, dafür trefft Ihr immer mal auf CPU-Skater (rechts).

DAS SKATEBOARD-FIEBER grassiert: Der MTV-Ableger ist ebenso wie Sonys "Grind Session" ein reinrassiger 'Tony Hawk'-Klon – allerdings in deutlich abgespeckter Form. Nur etwa 30 Tricks dürft Ihr auf den unzähligen Grind-Spots ausführen, auf Standardmanöver wie 'McTwist' oder 'Lien Air' müsst Ihr verzichten. Die recht kleinen Kurse sind für die Profis unter Euch schnell erspielt, ebenso wie die Klamotten und Aufkleber-Sets. Zudem kommt durch die etwas hakelige Steuerung, bei der Mega-Trick-Kombos kaum ausführbar sind, kein echtes Skateboard-Gefühl auf. Grafisch kann "MTV Sports Skateboarding" ebenfalls nicht mit der Referenz mithalten. Immer wieder bemerkt Ihr kleine Clipping-Fehler, im Zweispieler-Modus müsst Ihr Euch mit eingeschränkter, nebliger Sicht begnügen. Positiv fallen dagegen die große Zahl an Arealen und verschiedenen Modi auf, die in dieser Form noch bei keinem Konkurrenten zu sehen und spielen waren. Aber weder diese Features noch der geniale Soundtrack können über die technischen und grafischen Mängel der MTV-Variante hinwegtrösten. Skateboard-Fans finden bei der aktuellen Trendsport-Schwemme sicher ansprechendere Kandidaten.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	78%

Spielspaß **66%**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Skateboard-Simulation mit reichlich Spielmodi, aber kargem Trickangebot und durchschnittlicher Optik.







D AB 12



Im 'Death Match' geht es hart zur Sache: Als gnadenloser Berserker werft Ihr mit Handgranaten um Euch.

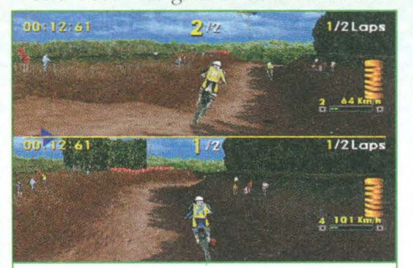
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
DELPHINE, FRANKREICH
(WWW.DELPHINESOFT.COM)

Moto Racer World Tour



Zum dritten Mal setzen Euch die französischen Rennspielexperten von Delphine in den Motorradsattel. Der Streckeneditor des Vorgängers wurde zwar gestrichen, dafür steckt in "Moto Racer World Tour" die ganze Vielfalt der Zweiradraserei: Neben der Absolvierung von Straßenrennen (erstmals auf echten Pisten wie Sachsenring oder Isle of Man) wagt Ihr Euch mit Geländemaschinen an überdachte, sprunglastige Supercross-Strecken oder brettert unter freiem Himmel durch die Wildnis. Insgesamt tobt Ihr Euch auf 16 Kursen aus. Während Ihr im 'Arcade'-Modus jedes Rennen gewinnen müsst, gestaltet sich die 'World Tour' vielfältiger: Mehrere Meisterschaften, unterteilt in Motorkraft und Pistenart, stehen zur Wahl, ein Platz unter den ersten Drei genügt zum Weiterkommen. Findige Piloten schrauben an ihren Gefährten, um für die realistischere Steuerung gerüstet zu sein. Bei Erfolg schaltet Ihr neue Spielmodi frei, darunter Trickwettbewerbe, Dragsterrennen und nervenaufreibende Rasereien in dichtem Verkehr. *us*



Gemeinsam einsam: Im Splitscreen seid Ihr grundsätzlich ohne Gegner unterwegs, egal ob auf Off-Road- oder Rennkurs.



Ausnahme bei den Rennen auf der Isle of Man: Meistens ärgert Ihr Euch mit engen Straßen herum.

Standardbild beim Freestyle: Die träge Steuerung provoziert Abflüge.

DREI MAL IST EINMAL ZU VIEL: **War schon "Moto Racer 2" kein Glanzstück, gerät der Nachfolger oft zum Ärgernis: Die Grafik ist grob, kann aber aufgrund ihrer Geschwindigkeit noch halbwegs überzeugen, der Sound mit den dünn pfeifenden Motorrädern wirkt dagegen reichlich unprofessionell. Die Gegnerzahl wurde auf läppische Fünf geschrumpft (im Splitscreen gibt's natürlich gleich gar keine), zum Ausgleich wurde auf den Asphaltkursen der 'World Tour' die Steuerung kräftig erschwert. Feinheiten sind kaum auszumachen, dafür sorgen schon kleinste Bremsvorgänge für heftige Highsider, die Euch jede Siegchance rauben. Die an sich witzigen anderen Spielmodi helfen da nur noch wenig, denn bevor Ihr die herausgespielt habt, schmeißt Ihr das Pad entnervt in die Ecke.**



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	57%
SOUND	38%

Spielspaß **57%**

Mäßige Motorrad-Raserei mit interessanten Spielmodi, aber technischen Schwächen und nerviger Steuerung.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Moto Racer 2" (Test in MAN!AC 11/98) wird auf 60% abgewertet.



SUCHE

NINTENDO

Suche für Super Nintendo **Lufia2 und Terranigma**, Zustand der Verpackung egal, Hauptsache Modul, zahle 45-50 DM pro Spiel. Tel. 0331/972817

SEGA

Suche Myst, Wipeout2097, Need for Speed1, Crash Bandicoot1. Biete 40 DM, V-Rally2, Mass Destruction oder Parappa the Rapper.
Tel. 0049/(0)664/5416764

Suche für Mega Drive die Spiele **Splatterhouse2+3**, muss für PAL-Geräte sein. Suche auch Converter, um Game-Gear-Spiele auf dem Mega Drive spielen zu können.
Tel. 0170/3420153

PLAYSTATION

Suche Horrorspiel für Playstation, biete 35 DM.
Tel. 035247/51381 (Henry)

EXOTEN

Suche **Neo-Geo Modul + CD-Spiele**, benötige Memory Cards sowie Joyboards und Gamepads. Suche Metal Slug, Sonic Wings, Shocktrooper. Kaufe auch Hyper Neo Geo64 mit Spielen.
Tel. 02102/82567

SONSTIGES

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für alle Konsolen und Handheld-systeme, besonders Raritäten & ganze Sammlungen. Habe selber ca. 800 Spiele für Mega Drive, NES + Super Nintendo, Saturn, Master System, Dreamcast und Playstation.
Tel. 0441/5940803 (bis 23 Uhr)

Neo-Geo-Modul: Shocktroopers2, Saturn: Winter Heat (CD), Mega-Drive-Modul: Ms. Pac-Man.
Tel. 0234/358232 (Dirk)

Suche Neo-Geo-Modul: Turfmasters, Samurai Shodown3+Magical Drop3, rauer@debitel.net



Extrawünsche bei den Kleinanzeigen erfülle ich prinzipiell schon, sofern sie machbar sind – ein mehrfacher Abdruck bei nur einfacher Bezahlung fällt jedoch nicht darunter, hier gilt weiterhin: Pro Kreuz 5,50 DM. Verwendet Ihr nicht den unten abgedruckten Coupon, denkt bitte an zwei Dinge: Mehr als 200 Zeichen sollte der Text nicht haben und die genaue Angabe der Rubrik darf nicht fehlen. *Euer Ulrich*

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Nintendo64** mit Expansion Pak, 2 Controllern, 256 KB Memory Card, Joypad-Verlängerung, 7 Spiele (Tony Hawk's Skateboarding, Castlevania2 etc.), Preis nach VB.
Tel. 0174/6363797

Verkaufe **Nintendo64 + 8 Spiele** + 4 Controller + 3 Memory Cards + Rumble Pack für 600 DM.
Tel. 07304/7859

Nintendo64: Tony Hawk, Ego-Shooter 80 DM, WWF Wrestlemania2000, 3rd-Person-Shooter 70 DM, WCW Mayhem, Legend of Zelda, Star Wars Rogue Squadron, Shadow Man 40 DM, WWF Warzone, WCW/NWO Revenge 30 DM, Mario64 10 DM, Konsole 100 DM. Tel. 07668/5459

SEGA

Verk. Spiele für Mega Drive, Game Gear und Saturn. MD: Splatterh.2, Bomberman, Landstalker, Phantasy Star + ca. 150 Spiele. Saturn: Darius2 + Gaiden, Metal Slug, Shining Force3, ca, 60 G. Gear-Spiele.
Tel. 04202/637279 (Stefan)

Dreamcast + 2 Pads + Tastatur + 2 Memory Cards + 1 Rumble Pack + Dreamkey + 4 Spiele + RGB-Kabel, alles originalverpackt + nur gesamt für 500 DM.
Tel. 03441/710524 (ab 20 Uhr)

Dreamcast-Spiele: Sega Rally2, F1 Grand Prix, NFL Quarterback Club2000, Tomb Raider4, NBA 2K je 40 DM oder alle für 150 DM, Versand ins Ausland möglich.
Tel. 0043-676/5441533
(ab 18 Uhr)

Verkaufe **Saturn** + 2 Pads + Action Replay + 15 Spiele, u.a. Iron Storm, Dodonpachi, Radiant Silvergun, Thunderforce5, Deep Fear, Myst, Ego-Shooter, Steep Slope Sliders, Winter Heat, Athlete Kings, alles neuwertig für 650 DM.
Tel. 0511/624773

PLAYSTATION

Playstation inkl. 2 Controllern + 3 Memory Cards + Gamester LMP Lenkrad + 14 Spiele (u.a. FIFA2000, NHL99, Formel 1 98) + viele Demos + Cheats für alle Spiele für nur 1000 DM.
Tel. 06221/474056

Verkaufe Horrorspiel-Trilogie (dt, englisch, uncut) für 120 DM FP inkl. Porto/Nachnahmegebühr.
Tel. 0340/8825696 (Mäke)

Verkaufe **Playstation** in 1A-Zustand mit 21 Top-Spielen (Ego-Shooter, Silent Hill, NBA Live2000, F1 2000, Euro2000, Need for Speed4 und andere) für 1.500 DM.
Tel. 0178/4090826

Castlevania/Dracula X (jap), Ridge Racer4 (jap), Tekken3 (jap), Samurai Shodown1+2-Collection (jap) und Lunar Silver Star Complete (US, wie neu) für zusammen 250 DM, auch einzeln.
Tel. 06195/65665

Parasite Eve2 für 55 DM inkl. Porto/Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Mäke)

EXOTEN/OLDIES

2 Neo Geo Konsolen, jap. oder mit MVS-Chip-Umbau, Preis VB! Verkaufe 35 Neo Geo-Module auf Anfrage (Raritäten), Mega Drive + CD + 40 Spiele + Super Nintendo + 12 Spiele (US-Version) Preis VB. Kaufe, tausche, verkaufe Neo Geo MVS + MAK Jamma Platinen! Suche MVS 4er- oder 6er-Board!
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe wegen Hobbyaufgabe: Atari VCS, Mattel Intellivision, Vectrex, Virtual Boy, Polygame, Hyper Boy, 3DO, viele Seltenheiten zu fairen Preisen! Liste unter Tel./Fax. 030/22488173

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Saturn, Dreamcast, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Amiga500, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Game Gear, PC, Automatenplatinen, Laser-Discs, viele US & Japan-Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Raum Chemnitz, Achtung! Biete 500 Playstation-, 100 Nintendo-, 50 Dreamcast-Spiele und mehr. Einfach mal vorbeischauen von 10-18 Uhr, Nähe Hauptbahnhof, Lessingplatz 7, Chemnitz.

Verkaufe **Videospielmagazine** Multiformat und Playstation-only (MAN!AC, Video Games usw.), Jahrgang 1995-2000, 6-10 Tüten voll 50 DM. Tel. 0174/4686099

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.
Tel. 089/1403732, 0174/5111007

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname _______ *Straße, Nr.* _______ *PLZ, Ort* _______

Ort _______ *Datum* _______ *Unterschrift* _______ *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!

Prämie 1



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN

Prämie 2



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL

Prämie 3



1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

ABO-HOTLINE 089/85709145

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** > ein ganzer Zehner weniger!

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:

PALM-PAD für Playstation.
Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.

SCART-Kabel für Dreamcast
Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.

Memory Card für Nintendo 64
Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 10/00

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNIS NAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 821 52 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG

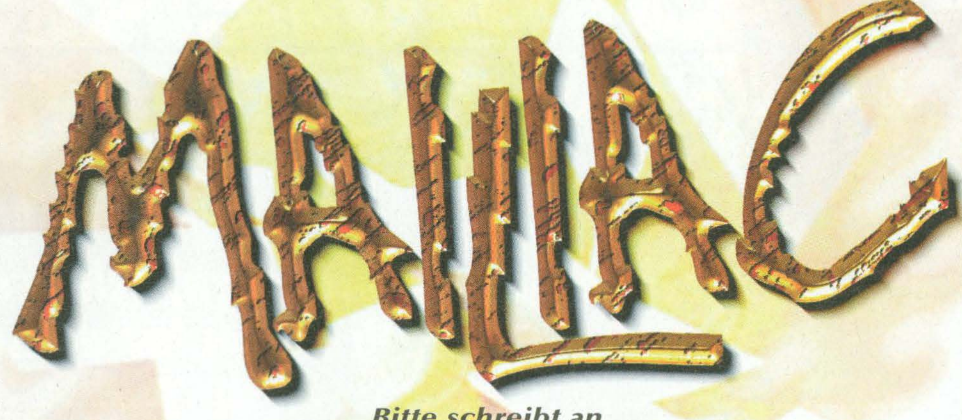
BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Der Preis ist heiß

Als treuer Sony-Fan möchte ich mich zur Playstation 2 äußern: Dass sich alle über den Starttermin aufregen, verstehe ich ja noch, aber was haben eigentlich alle für ein Problem mit dem Preis? 869 Mark sind wirklich nicht zu viel für die PS2. Man muss bedenken, was man für sein Geld bekommt: Einen guten DVD-Player und die technisch beste Spielekonsole, die es zurzeit auf dem Markt gibt. Außerdem kann wohl niemand bestreiten, dass Sony die meisten Entwickler auf seiner Seite hat; für genügend Spiele dürfte wohl gesorgt sein (auch wenn für den Start etwas wenig vorgesehen sind).

Aber stellt Euch doch mal Folgendes vor: Die PS2 wäre – ohne DVD-Player ausgestattet – für zirka 600 Mark zu haben. Nun wollt Ihr Euch noch einen DVD-Player kaufen, sagen wir mal für 700 Mark. Nach Adam Riese sind das schon 1300 Mark! Und Ihr habt noch keine Spiele oder DVD-Filme gekauft. Ich denke der Preis ist damit gerechtfertigt.

Wer nur eine Konsole kaufen will, soll sich mit dem Dreamcast begnügen oder auf Gamecube und X-Box warten. Aber eins ist klar, niemand kann auf so viele Toptitel zurückgreifen und auf so viele Neuigkeiten bauen wie Sonys neue Konsole. Schaut Euch doch die Konkurrenz an: Sega hat kaum Toptitel vom Saturn zur Wiederverwertung, und die meisten Spiele, die für den Dreamcast 'neu' herauskommen, sind PC-, Playstation- und Arcade-Umsetzungen. Nintendo hat zwar viele Titel vom N64 zur Wiederverwertung, aber das Image der Kinderkonsole wird Nintendo durch den Gamecube nicht los, schon gar nicht bei der Farbe (Wie kommen die nur auf lila? Sind Nintendos Designer farbenblind oder haben die zu viel an Apples I-Mac gespielt?). Nur die X-Box kann meiner Meinung nach der PS2 richtig gefährlich werden. Vor allem, weil sich die X-Box durch den Mutterkonzern Microsoft in Sachen Geld keine Sorgen machen muss.

Ich leg' mir die PS2 auf jeden Fall am ersten Tag zu, vorbestellt ist sie schon. Und so lange sie noch nicht da ist, spiele ich am ersten Modell weiter.

Andreas Stein, Güntersleben

Grundfrage

Ich muss auch mal meinen Senf zu dem Playstation-2-Debakel hinzugeben. Die Begründungen von Sony (MAN!AC 10/2000, Seite 30) sind doch mehr als fraglich. Mehrwertsteuer? Schwacher Euro? Also wirklich: Das Problem der Besteuerung ist nichts Neues, aber wieso sind Japano-Waren vor fünf Jahren, als Yen und Dollar noch deutlich schwächer standen, nicht währungsgerecht umgerechnet worden? Die Spielepreise, gerade auch von Nintendo, die alles in Japan produziert haben, liegen doch seit Jahren merkwürdig konstant bei 100 bis 150 Mark!

Dann die zweite Begründung: Alles wäre schon immer in Amerika ein wenig billiger gewesen. Genau, und deshalb wird diese unsinnige Praxis (Sind Europäer reicher? Verdienen Sie mehr Geld?) nicht endlich angepasst, sondern schön brav fortgeführt. Als Entschuldigung für so manchen Bug in einem Nachfolger ließe sich ja dann trefflich formulieren: "Tomb Raider 1 und 2 hatten immer schon den gleichen Bug, also lassen wir den im dritten Teil auch drin."

Auch die dritte Begründung ist meines Erachtens nicht ganz schlüssig. Die Margen sind den Sony-Leuten zu hoch. Also wirklich, armes Sony. Eine solche große und für den Einzelhandel wichtige Firma wie Sony, lässt sich von den bösen, bösen Verkäufern so 'übers Ohr hauen'. Warum wird dann so manchem Einzelhändler mit Konventionalstrafen oder Lieferstopp gedroht, wenn er seine Ware doch unter dem empfohlenen Verkaufspreis abgibt? Bei dreifach höheren Margen müsste doch so manches, vergleichsweise billiges Exemplar zu finden sein.

Also: Gute Nacht Sony, denn wer gibt für eine Spielkonsole ohne Spiel (wenn es denn wenigstens eine oder zwei Killer-Applications geben würde!), eine Memory Card und ein zweites Pad fast 900 Mark aus? Also insgesamt 1.200 Mark für ein 'Komplettsystem' mit Spiel? Dann lege ich lieber noch ein paar Hunderter drauf und kaufe mir einen PC, oder besser noch: Ich kaufe mir einen Dreamcast. Denn das kann nur die Message sein: Leute holt Euch einen Dreamcast!

Ian Breidenbach, Neuss

Das leidige Thema PS2-Preis hat diesen Monat für reichlich Trubel in der Branche, bei den Kunden und in unserem Postfach gesorgt. Die eine Fraktion hält 869 Mark durchaus angemessen für eine Konsole plus DVD-Player, die andere sieht in der Filmwiedergabe keinen besonderen Zusatznutzen und will sich für diesen dicken Batzen Geld kein Videospielsystem zulegen.

Aber lassen wir doch mal das ganze Drumherum wie Kosten, Design und zusätzliche Funktionalität beiseite und konzentrieren uns auf das wichtigste Kaufargument für eine Konsole: die Spiele. Bei den Next-Generation-Systemen hat der Dreamcast in puncto Innovation und Vielfalt die Nase eindeutig vorn. Und das nicht nur wegen des zeitlichen Vorsprungs, sondern weil die Sega-eigenen Entwicklungsstudios eben nicht 128-Bit-Nachfolger glückloser Saturn-Titel auf den Markt schmeißen, sondern neue Ideen in ihren Spielen verwirklichen. Zudem liefern begabte Arcade-Designer erstklassige Vorlagen für die Heimumsetzung. Sonys interne Teams sind dagegen zum Teil noch mit der alten Playstation beschäftigt – diese Zweigleisigkeit verhindert, dass hauseigene Toptitel in den ersten Lebensmonaten der PAL-PS2 zur Verfügung stehen. Wer allerdings 2001 die Nase vorn hat, muss sich erst zeigen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Manche Leser mögen sich gewundert haben, dass in der letzten Ausgabe der MAN!AC die neue Nintendo-Konsole mal Gamecube und mal Dolphin genannt wurde. Grund dafür war der späte Termin, zu dem wir die ersten Infos aus Japan erhalten haben. Da sich der größte Teil des Heftes bereits in Druck befand, konnten wir die entsprechenden Seiten nicht mehr korrigieren.

UPDATE: Die Veröffentlichung des Dreamcast-Rennspiels "F1 World Grand Prix 2", das in der letzten Ausgabe getestet wurde, hat sich verschoben. Grund ist die üble KI, die auch in unserem Test bemängelt wurde. Sollten die Entwickler von Video System die Fehler erfolgreich beseitigen, werden wir Euch davon unterrichten.

Zeit und Geld

Wer soll das bezahlen und wer hat so viel Zeit? Der erste Teil dieser Frage richtet sich nicht nur an den recht hohen Basispreis der PS2, sondern auch den der Spiele. Was ich sagen will: Kritiker – sowohl auf Seiten der Dreamcast-Fans, als auch der Playstation- oder N64-Freaks – die sich über den vermeintlichen Mangel an Software für ihr System beschweren, kann ich beim besten Willen nicht verstehen. Auf jedem der genannten Systeme gibt's in jeder MAN!AC mindestens zwei, meist jedoch drei bis fünf Games um die 80 Prozent. Nach Adam Riese sind das im schlechtesten Fall drei Titel pro Monat, ist gleich zirka 300 Mark. Wer kann oder will das bezahlen? Zumal viele Zocker seit neuestem auf den Geschmack des Multi-Format-Spielens gekommen sind.

Der zweite Teil der Frage bezieht sich auf die rein rechnerisch vorhandene Zeit pro Tag im besten Falle: Falls ein Zocker mit Leib und Seele spielt, hat er – wenig Schlaf und kein weiteres soziales Leben vorausgesetzt – zirka sechs bis acht Stunden zur Verfügung: Ein Leben für das Videospiel. Was mir da besonders auffällt sind die Rollen- und Strategiespiele sowie Action-Adventures: Nehmen wir z.B.

"Zelda" fürs N64 – laut Nintendo zockt der Durchschnittsspieler etwa 100 Stunden, der Profi benötigt zirka 70 bis 80 Stunden."D.h. der Profi macht nach zehn Tagen Dauerspielen den Endgegner fertig. (...) Also ich habe nicht die Geduld, mich als Hobby-Gamer eineinhalb Monate mit nur einem Spiel, einer Spielmechanik, einem Grafikstil auseinanderzusetzen – egal, wie gut das Spiel ist! Ich selbst bin auch Fan der obigen Genres, bin aber der Meinung, dass 40 bis 50 Stunden Spielzeit vollkommen ausreichend sind! Könnt Ihr nicht mal so eine ungefähre Angabe in die Wertungskästen einbauen?

Stefan Augenstein, Keltern

Auch wir MAN!ACs kennen das Problem: Zuhause stapeln sich die CDs und Module, darunter unzählige Perlen, die man irgendwann mal durchspielen will – bloß die Zeit dazu fehlt (außer an Wochenenden und im Urlaub). Spiele deswegen weniger komplex und üppig zu gestalten, wäre allerdings der falsche Ansatzpunkt. Nur, weil wir uns beim Software-Einkauf nicht beschränken können und jede halbwegs interessante Neuigkeit haben müssen, sollen die Entwickler mehr Fast-Food-Titel auf den Markt bringen? Da könnte man auch behaupten, 1000-seitige Schmöcker und 30-teilige Fantasy-Zyklen hätten im Buchhandel nichts verloren, da man in der Zeit unzählige Kurzgeschichten lesen könnte.
Da die Spieldauer nur selten exakt angegeben werden kann und zudem von etlichen Faktoren wie Können, Schwierigkeitsgrad oder eingeschlagenem Lösungsweg abhängt, macht es keinen Sinn, sie im Wertungskasten zu integrieren. Aussagen zum ungefähren Zeitaufwand und Anspruch findet Ihr dafür meistens in unseren Meinungskästen.

Gamecube-Erfolg

Ihr seid derzeit das beste Multiformat-Konsolenmagazin, erstens wegen der kritischen Haltung, die ihr gegenüber allem, was auf den Markt kommt vertretet. Und zweitens, weil ihr nicht schreibt, wie super und toll eine Konsole ist, wie man es bei anderen Mitbewerbern herauslesen kann. (...)
Es war zu erwarten, dass Nintendo den Gamecube auf der Spaceworld zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert, die Hardwaredaten sind dabei vielversprechender als das Design. Auch der Name ist diesmal besser gewählt als beim Vorgänger. Ich denke mir, dass Nintendo gleiche Absichten verfolgt wie Sony bei der Playstation: Der Name soll ins Ohr gehen.
Die entscheidende Frage aber ist, ob Nintendo mit dieser sehr hoch entwickelten Konsole Marktanteile verbuchen kann. Zur Veröffentlichung (meiner Meinung nach Ende 2001 in Europa) sind der Dreamcast, Playstation 1 & 2 und vielleicht die X-Box auf dem Markt. Bei dieser Konkurrenz, besonders PS2 und X-Box, wird es schwer werden, sich zu behaupten.
Das Spieleangebot beim Start ist wichtig: Ich denke, fünf Nintendo- und nochmal fünf Dritthersteller-Titel werden zum Lineup zählen. Ein Vorteil könnte die Kompatibilität mit dem Game Boy Advance sein, der sicherlich kein Flop wird, geht man vom Erfolg des Vorgängers aus. (...) Auf dem Dreamcast werden zwar qualitativ ansprechende Spiele geboten, durch das Fehlen von Charakteren (Mario, Zelda, Donkey Kong) ist für mich der Dreamcast aber kein Thema. Ich erwarte mir jedoch für die Gamecube-Umsetzungen obiger Titel noch mehr Innovationen als von ihren N64-Vorgängern. So kann ich nur hoffen, dass viele Spieler denken werden wie ich und dem billigeren, aber nicht so stark Hersteller-gestützten Gamecube den Vorzug vor der PS2 geben.
Es bleibt jedoch jedermanns eigene Entscheidung, für welche Konsole er sich entscheidet, und wie habt ihr vor ein paar Ausgaben geschrieben: Der Kunde bestimmt, ob Altbewährtes oder Innovationen den Markt beherrschen.

Dominik Rauch

Natürlich ist neben dem Preis das erste Spieleaufgebot der Grundstein für den Erfolg einer neuen Konsole. Bei der Qualität der Gamecube-Starttitel müssen wir uns wohl keine Sorgen machen – eingeführte Bildschirmhelden und hervorragende Designer lassen hoffen. Ob's allerdings mit der Masse an Spielen so rosig aussieht, wie Du prophezeist, ist zu bezweifeln. Noch ist unklar, wieviele Entwickler sich für den Gamecube entscheiden – hier ist es besonders an Nintendo, den Herstellern durch intensive Unterstützung die Konsole schmackhaft zu machen und sie zudem von den Vorteilen in puncto Sicherheit gegenüber Raubkopierern zu überzeugen. Ob die Linkmöglichkeit zwischen Gamecube und Game Boy Advance den Kauf der Heimkonsole fördert, ist fraglich – außer es stehen zu Beginn Pokémon-Titel bereit, die die Verbindung ausnutzen...

Konami-Kritik

Viele Hersteller neigen offensichtlich dazu, die eine oder andere Konsole zu vernachlässigen. Ich meine jetzt nicht die Beziehung Sega/EA, sondern Konami.
Als einer der größten und ältesten Software-Hersteller kann man doch den Dreamcast nicht links liegen lassen. Warum gibt es kein "ISS"-Fußballspiel für den Dreamcast? Sony wird aller Voraussicht nach nur etwa die Hälfte an Konsolen in Deutschland verkaufen, wie vorgesehen. Da kann man doch auch mit dem Dreamcast in Europa noch gutes Geld verdienen. Und letztendlich geht es doch nur darum.

Jürgen Bayer, Köln

Wieviel Konsolen Sony in Zukunft absetzt – die volle Stückzahl oder nur Bruchteile der Auslieferungsmenge – sei dahingestellt. Denn das Kundeninteresse voraussehen kann niemand: Weder der Playstation-Hersteller, noch die von Dir kritisierte Firma Konami.
Dass aber gerade der mächtige, japanische Dritthersteller gut kalkulieren kann, beweisen dessen Zahlen: Eben erst wurden Umsatz- und Gewinneinschätzung für das laufende Geschäftsjahr nach oben korrigiert – in einer Zeit, in der die gesamte Videospielbranche schwer zu kämpfen hat. Nach genauer Beobachtung der Konsolenlandschaft hat sich Konami nun dazu entschlossen, nicht mehr so viele Ressourcen auf den Dreamcast zu verwenden, sondern die PS2 mit voller Kraft zu unterstützen. Sollten sich die Marktanteile aber zu Ungunsten des einen oder anderen Systems verschieben, wird Konami einer der ersten Hersteller sein, der mit einem entsprechenden Engagement darauf reagiert.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

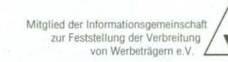
Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Blade" © Marvel/Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

Second-Hand-Playstation

Die Playstation 2 löst die alte Generation ab und gibt damit den Startschuss für Schnäppchenjäger: Schummler, Sammler und Importfans kommen an einer alten Playstation nicht vorbei – und sei´s nur als Ersatzteillager. MAN!AC verrät, was Ihr beim Gebrauchtkonsolenkauf beachten müsst.

Ländernorm: Um den Importhandel zu unterbinden, besitzt jedes Playstation-Modell eine Länderabfrage, die das Abspielen ausländischer Titel verhindert. Sony hat die Welt in die Territorien Japan, Europa und USA unterteilt: Spiele aus Spanien oder England sind also mit Eurer deutschen Playstation kompatibel. Per MOD-Chip oder Wechseltrick umgeht Ihr die Länderabfrage. Fragt beim Kauf nach der Modell-Nummer: Sie verrät Euch Ländernorm, Umbaumöglichkeiten und technische Probleme.



An der Unterseite jeder Playstation findet Ihr ein Etikett, das Euch die Modell-Nummer der Konsole verrät (rechts oben).

MOD-Chip: Zahlreiche Gebraucht-Playstations sind mit einem Umbauchip ausgestattet, der die Konsole mit Spielen jeder Herkunft (PAL und NTSC) kompatibel macht. Es gibt zwei Generationen von MOD-Chips: Die erste bleibt immer aktiv und wird deshalb von einigen Importperlen wie Konamis „Dance Dance Revolution“ erkannt. Ihr übergeht diese Abfrage via Mogelmodul und einem MOD-Code (www.gbparadise.de). Die zweite Generation von MOD-Chips schaltet sich wenige Sekunden nach Spielstart aus und ist damit vor Abfragen geschützt: Ihr erkennt diese Chips an klangvollen Namen wie Millennium-, Ghost- und Stealthchip.

Wechseltrick: Den Wechseltrick solltet Ihr nur auf den Modellen SCPH-100X anwenden, denn nur hier stoppt der Laufwerksmotor im CD-Player-Menü und ermöglicht so schadenfreies Tauschen der Scheiben. Klickt Euch in den CD-Spieler, legt ein kompatibles Spiel ein und klemmt eine Feder oder einen Draht auf den Schalter des CD-Deckels. Die CD läuft kurz an: Nachdem sie stoppt, legt Ihr ein Importspiel ein und klickt Euch zurück ins Hauptmenü.

Netzteil: Europäische Konsolen stöpselt Ihr mit dem beiliegenden Kabel an die Steckdose, Importe aus Japan und den USA benötigen einen 110V-Wandler für 20 bis 50 Mark. Brennt das Netzteil wegen falschem Anschluss oder Blitzeinschlag durch, setzt Ihr gleich ein internes 220V-Netzteil für 100 Mark ein.

Parallelport: Die jüngsten Playstation-Modelle (SCPH-900X) besitzen keinen Parallelport mehr, Mogelmodule und andere Zusätze können also nicht in die Konsole gestöpselt werden. Hier hilft nur das Nachrüsten des Parallelports für 100 Mark. Dieser Umbau ist jedoch mit exotischem Zubehör aus Fernost (z.B. Video-CD-Zusätze) nicht kompatibel.

Laserjustierung: Bei der ersten Playstation-Generation (SCPH-100X) verstellt sich bei laufendem Betrieb der Laserkopf. Anfangs ruckeln Sound und FMV-Schnipsel, später verweigert die Konsole jedes Spiel. Es hilft nur eine manuelle Justierung, die genaue Anleitung findet Ihr in MAN!AC 7/98.

TV-Norm: Um Importspiele auf einer deutschen Konsole zu spielen oder ein Importsystem an Euren Fernseher zu stöpseln, benötigt Ihr ein RGB-Kabel. Via AV-Kabel erscheint das Bild Schwarz/Weiß.

Geister-Chip: Die erste Generation der Playstation (SCPH-100X) verhält sich in Sonderfällen wie eine umgebaute Konsole. Manche Importspiele wie Konamis „Guitar Freaks“ erkennen einen imaginären MOD-Chip und verweigern den Dienst. Abhilfe schafft nur ein Mogelmodul samt MOD-Code, in Einzelfällen benötigt Ihr zusätzlich einen PAR-Code. (rp)

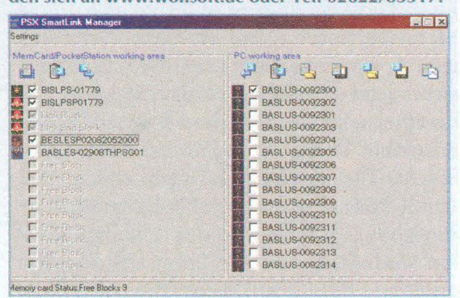
Alle Playstation-Modelle

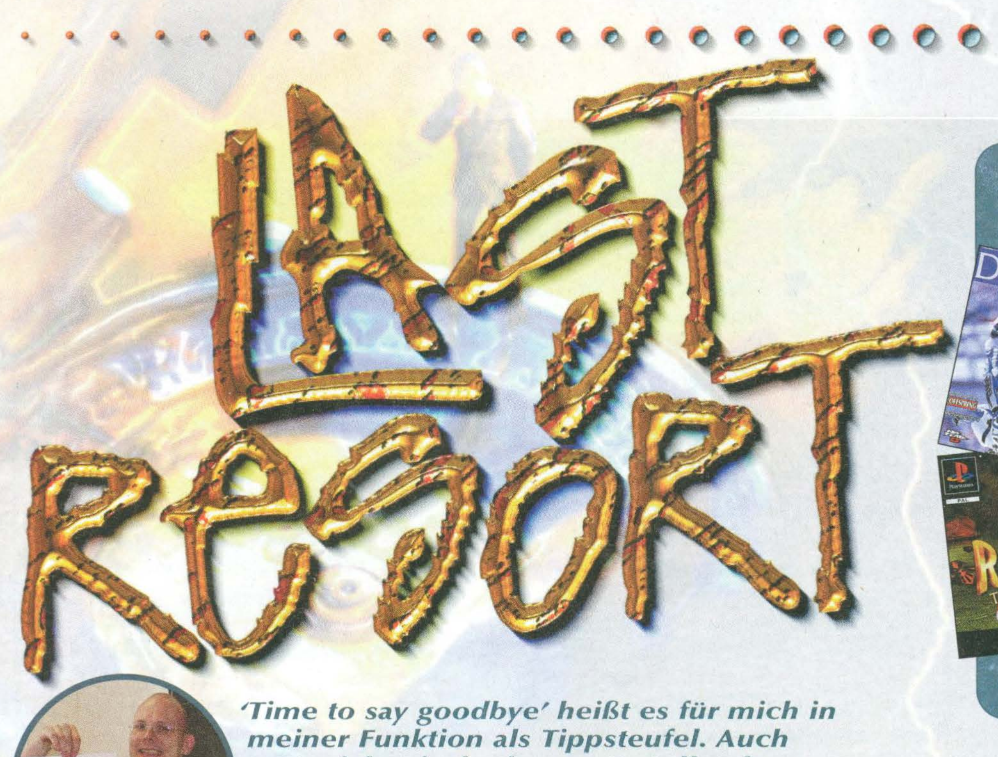
Modell	Ländernorm	MOD-Umbau
SCPH-1000	Japan	Ja
SCPH-1001	USA	Ja
SCPH-1002	Europa	Ja
SCPH-3000	Japan	Ja
SCPH-3500	Japan	Nein
SCPH-5500	Japan	Nein
SCPH-5501	USA	Ja
SCPH-5502	Europa	Ja
SCPH-5552	Europa	Ja
SCPH-7000	Japan	Ja
SCPH-7001	USA	Ja
SCPH-7002	Europa	Ja
SCPH-7500	Japan	Ja
SCPH-7501	USA	Ja
SCPH-7502	Europa	Ja
SCPH-9000	Japan	Ja
SCPH-9001	USA	Ja
SCPH-9002	Europa	Ja

Spielstände per USB

EINFACHE INSTALLATION: Memory-Card-Adapter belegen gewöhnlich den seriellen oder parallelen Port des PC – sind diese Schnittstellen bereits ausgelastet, erwartet Euch vor jedem Savegame-Backup lästige Konfigurationsarbeit. Damit ist nun Schluss, denn den "Smart Link" stöpselt Ihr in den USB-Port Eures Rechners. Das praktische Adapterkabel kostet 70 Mark, im Lieferumfang befindet sich die Software für Win9x. Sobald Ihr eine Speicherkarte in den Adapter steckt, wird diese erkannt – ein übersichtliches Menü zeigt den Inhalt. Daneben öffnet Ihr eine virtuelle MemCard, um Spielstände zu sortieren oder auf Festplatte zu speichern. Dabei wählt Ihr zwischen einzelnen Spielständen und kompletten Karten-Images. Die Übertragung geht im Vergleich zur Konkurrenz sehr flott. Mit einem weiteren Button formatiert Ihr Eure Memory Card. Alle Formate sind mit Dexdrive & Co. kompatibel – ändert einfach die Dateinamenerweiterung.

KOMPATIBILITÄT: Der „Smart LinK“ ist mit der Pocket Station kompatibel, jedoch nicht mit PS2-Speicherkarten. Wer keinen USB-Port besitzt, kann den Adapter auch an Parallel- und PS2-Port stöpseln. Interessierte wenden sich an www.wolfsoft.de oder Tel. 02622/83517.





'Time to say goodbye' heißt es für mich in meiner Funktion als Tippsteufel. Auch wenn ich mir das kaum vorstellen kann: Endlich ist das Studium vorbei. Nun ruft die freie Wirtschaft und ich habe keine Zeit mehr, Cheats für Euch zu suchen. Aber keine Sorge, die 'Last Resort'-Rubrik wird nicht verwaisen, ein würdiger Nachfolger ist schon gefunden. Mit den besten Wünschen... Euer Michael

Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiel für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute locken Ubis "Rayman 2" und Acclaims "Supercross 2000"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Bonus-Charaktere: In den USA sind Vollkontakt-Kampfveranstaltungen zur Zeit der Renner. Klar, dass eine Konsolen-Umsetzung nicht fehlen darf – waren Videospiele doch einst die geistigen Vorreiter für Brutalo-Prügelorgien. In "Ultimate Fighting Championship" dürft Ihr – wie in beinahe allen Genre-Vertretern – munter Bonus-Recken freischalten. Gewinnt Ihr mit einem Charakter den 'UFC-Modus', so könnt Ihr dessen Körper, Stimme und Kampfstil im Karriere-Modus verwenden und nach Euren Wünschen anpassen. Einige weitere Bonus-Bodys gibt es für besonders geschickte Prügler:

BRUCE BUFFER: Um Körper, Stimme und Stil des weltbekannten Sprechers zu aktivieren, müsst Ihr den 'UFC-Modus' mit einem selbst erschaffenen Kämpfer gewinnen.

JOHN McCARTHEY: Wenn Ihr es schafft, den 'Championship Road'-Modus mit einen selbst zusammengestellten Charakter zu gewinnen, könnt Ihr in der Karriere-Variante mit dem berühmten Ringrichter antreten.

ULTI-MAN: Den massiven Körper dieses Fieslings, inklusive Stimme und Stil, gibt es für den Sieg mit einem beliebigen Recken im 'Championship Road'-Modus. Dummerweise müsst Ihr dazu in der höchsten Schwierigkeitsstufe antreten.

DAS NUMMERNGIRL: Um diesen optischen Leckerbissen im Karriere-Modus in den Ring zu führen, ist zunächst jede Menge harter Arbeit angesagt: Mit allen 22 Charakteren muss der UFC-Modus gewonnen werden. Aber nur Mut: Die Mühe lohnt sich!

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Super-Helden: Ob das internationale olympische Komitee damit einverstanden wäre? Wer bei den Sommerspielen auf der heimischen Playstation als Super-Held antreten will, gibt unseren Cheat vor der Wettbewerb-Auswahl ein. Leider schlüpfen die Sportler nur in Supermans Klamotten und übernehmen nicht seine Fähigkeiten. Schade eigentlich...

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● ✖

ROADSTERS

Alle Strecken: Bis Ihr mit Euren Flitzern sämtliche zehn Kurse zu Gesicht bekommen habt, geht einige Zeit ins Land. Wer sich die Plackerei sparen will, kann mit unserem Cheat schon einmal sämtliche Strecken Probe fahren. Gebt diesen Code im Hauptmenü ein:

R2 L1 L1 L1 R2 R1 L2 R2 R2 R1 L2 L2 L1

VIRTUA TENNIS

Bonus-Spieler: Ganz langsam scheint sich das deutsche Tennis-Vakuum nach Boris Beckers Rücktritt wieder mit Leben zu füllen. Spieler wie Nicolas Kiefer oder Tommy Haas locken die Fans vermehrt vor den Fernseher und in die Tennishalle. Wer auf triefende Achseln verzichten kann, greift zu Segas "Virtua Tennis" und spielt sich einige Bonus-Spieler frei.

MASTER UND KING: Gewinnt den Arcade-Modus, ohne eine Runde zu verlieren. Jetzt tritt im Single-Match **Master** gegen Euch an. Diesen solltet Ihr besiegen, um mit ihm im Arcade-Modus anzutreten. Um seinen Doppelpartner **King** freizuschalten, müsst Ihr ein Spiel gegen das Paar gewinnen.

Bonus-Outfits: Obwohl bei "Virtua Tennis" keine Frauen antreten, solltet Ihr dennoch Wert auf ein gepflegtes Äußeres legen.

ZEBRA-OUTFIT: Beseitigt im Kisten-Trainingslevel sämtliche Hindernisse, bevor die Uhr rot leuchtet.

'FLOWER POWER'-OUTFIT: Beendet die 'Wand'-Trainingseinheiten mit mindestens zehn Sekunden Restzeit.

TAMBOURINE-OUTFIT: Erreicht 7.000 Punkte im Zielscheiben-Traingslevel.

MILITÄR-OUTFIT: Diese Klamotten winken, wenn Ihr das Training an den Ballkanonen 15 Sekunden vor Ende abschließt.

FEUER-OUTFIT: Räumt alle Riesenbälle aus dem zugehörigen Trainingslevel, bevor sich der Timer rot färbt.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Alle Arcade-Spielstufen: Freunde gepflegter Rennaction ohne tiefgreifenden Simulations-Charakter kommen mit dem Arcade-Modus von Ubi Softs neuestem Ausflug in die Formel-1-Welt voll auf Ihre Kosten. Das simple Herumrasen auf den originalen WM-Kursen macht einen Heidenspaß. Leider stehen am Anfang nur vier einfache Pisten zur Auswahl. Die zwölf weiteren müsst Ihr entweder mühsam herausfahren oder durch unseren Cheat im 'Strecken-Auswahl'-Bildschirm freischalten.

↑ ↑ ↓ ↓ L1 R2 L2 R1

Damit werden alle vier Schwierigkeitsstufen verfügbar:

DER VETERAN
Melbourne
Montreal
Nürburgring
Silverstone
DER CHAMPION
Imola
Spa
Barcelona
Magny-Cours
DER WELTMEISTER
Monte Carlo
Kuala Lumpur
Suzuka
Budapest



Pech gehabt, Schumi: Nur mit unserem Cheat wird man so leicht Weltmeister.

Fur Fighters

MINISPIELE: Für das Besiegen der fiesen Bosse winken einige witzige Spielchen, die unsere Helden mit nützlichen Cheats belohnen. Dazu müssen allerdings erst ein paar knifflige Aufgaben erfüllt werden:

KREISENDE KAMERA (Y AUF PAD 2 DRÜCKEN)
Das Block-Puzzle (Boss: Gwynth) in weniger als 60 Sekunden lösen
GESCHOSS-KAMERA
5.000 Punkte in Snake Classic (Boss: Juanita)
MINI-CHARAKTERE
10.000 Punkte im Baloon-Lift (Boss:Claude)
VERZERRTE STIMMEN
10.000 Punkte in Bear Attack (Boss: Esmaralda)
FISCHAUGEN-OPTIK
10.000 Punkte in Super-Snake (Boss: Viggo)

CHEATS: Ganz mutige Knuddeltiere kehren ein zweites Mal an den Ort Ihres Triumphes zurück, um ihren Erzfeind erneut herauszufordern. Wer sich die Mühe macht, einen Obermotz nochmals zu besiegen, wird mit zusätzlichen Cheats belohnt.

AUTO-ZIELEN
Boss: Gwynth
VOLLE ENERGIE
Boss: Juanita
MUNITION IM ÜBERFLUSS
Boss: Claude
3D-MODUS
Boss: Esmaralda
BÄREN SIND ZÄHER
Boss: Winnie & Mai
UNVERWUNDBARKEIT
Boss: Viggo

NFL QUARTERBACK CLUB 2001

Codes: Nintendo-Besitzer, die sich in der amerikanischen Sportart Nummer Eins betätigen wollen, kommen an der "Quarterback Club"-Serie nicht vorbei. Auch zur neuen Saison lässt es die Sportspiel-Abteilung von Acclaim wieder krachen: Neben sämtlichen NFL-Teams gibt es wieder etliche witzigen wie nützliche Mogeleien. Geht in den Cheats-Bildschirm und hackt die untenstehenden Passwörter ein.

RUGBY-MODUS
RGBY
MEHR BALLVERLUSTE
BTTRFNGRS
MEHR VERLETZUNGEN
HSPTL
GROßER BALL
BCHBLL
FLUBBER-BALL
FLBBR

Mario Tennis

BONUS-TURNIERE: Das Filzballspektakel wäre nicht von Nintendo und Mario würde seinen guten Namen kaum dafür hergeben, wenn "Mario Tennis" nicht etliche Bonusspiele böte. Bei der Jagd nach den gelben Filzbällen gibt es eine Reihe von Extra-Cups, die Ihr mittels Passwort im 'Ring-Tournament' aktiviert.

MARIO CUP
A3W5KQA3C
WARIO CUP
UOUFMPUOM
LUIGI CUP
M1C2YQM1W
WALUIGI CUP
LA98JRLAR
DONKEY KONG CUP
MM55MQMMJ
PEACH CUP
OF9XFQOFR
BOWSER CUP
N24K8QN2P
BLOCKBUSTER CUP
ARM6JQARU
NINTENDO POWER CUP
J6M9PQJ6U
MARIOTENNIS.COM CUP
48HWOR482

LINKSHÄNDER: Wenn Ihr Eure Charaktere in Linkshänder verwandeln wollt, wählt sie mit gedrückter **L**-Taste aus.

STAR-SPIELER: Sobald Ihr mit einem Charakter den Star-Cup gewonnen habt, könnt Ihr diesem Spieler Handicaps verpassen. Dadurch ist er zwar schwerer zu handhaben, aber auch wesentlich spritziger. Haltet dazu bei der Spieler-Auswahl die **R**-Taste gedrückt.

HIDDEN & DANGEROUS

Cheats: Die Schlachtfelder des zweiten Weltkriegs gerieten zur Feuertaufe der britischen Spezialeinheit SAS. In "Hidden & Dangerous" ist es Eure Aufgabe, den Soldaten zu helfen, eine gute Figur abzugeben. Bei dem teuflisch hohen Schwierigkeitsgrad erweist sich das aber als gar nicht so einfach. Zum Glück gibt es etliche Cheats, die dem armen Frontschwein die mühevolle Arbeit erleichtern. Unpraktischerweise wird für deren Eingabe das Dreamcast-Keyboard benötigt: Zunächst tippt Ihr in einem beliebigen Bildschirm vor dem Start **IWILLCHEAT**, um in den Mogel-Modus zu gelangen. Nun warten die folgenden Passwörter nur noch darauf, von Euch im Pause-Modus eingegeben zu werden.

ALLE MÖGLICHEN GEGENSTÄNDE
ALLLOOT
TAG DER OFFENEN TÜR
OPENALLDOOR
ALLE GEGNER SIND TOT
KILLTHEMALL
UNSTERBLICHKEIT
CANTDIE
VOLLE LEBENSENERGIE
GOODHEALTH
TOTE KAMERADEN WIEDERBELEBEN
RESURRECTION
NÄCHSTE MISSION
MISSIONOVER
MISSION AUFGEBEN
GAMEFAIL
KOORDINATEN DER MITSPIELER
PLAYERCOORDS
KAMERA WIRD HINTER DEN FEIND POSTIERT
ENEMYB
KAMERA WIRD VOR DEN FEIND POSTIERT
ENEMYF
'BIG-HEAD'-MODUS
FUNNYHEAD
GITTERLINIEN-MODUS
DEBUGDRAWWIRE
DEN ABSPANN ANSCHAUEN
SHOWEND

SPIDER-MAN

Outfits: Jede Menge Extra-Kostüme kann Peter Parker alias 'Die Spinne' auf seinem langen Weg durch die Polygon-City freischalten. Meist müsst Ihr einige knüppelharte Aufgaben erledigen, um dem Arachnoiden-Freund ein neues Aussehen zu verpassen. Wesentlich einfacher geht es mit folgenden Codes, die allesamt unter 'Cheats' im 'Spezial'-Menü eingegeben werden. Praktischerweise haben die meisten Bonus-Verkleidungen noch eine kleine Spezialfähigkeit.

SPIDEY-2099-OUTFIT
TWNTYNDN
FÄHIGKEIT: DOPPELTER SCHADEN
SYMBIONTEN-SPIDER-OUTFIT
BLKSPIDR
FÄHIGKEIT: UNENDLICHE NETZFLÜSSIGKEIT
'CAPTAIN UNIVERSE'-OUTFIT
S COSMIC
FÄHIGKEITEN: UNVERWUNDBARKEIT, DOPPELTER SCHADEN, UNENDLICH NETZFLÜSSIGKEIT
SPIDEY-UNLIMITTED-OUTFIT
PARALLEL
FÄHIGKEIT: UNSICHTBARKEIT (L2 DRÜCKEN)
DER SENSATIONELLE TÜTENKOPF
AMZBGMAN
EINSCHRÄNKUNG: MAXIMAL ZWEI NETZPATRONEN
'ROTE SPINNE'-OUTFIT
LETTER S
FÄHIGKEIT: KEINE
'BEN REILLY' OUTFIT
BNREILLY
EINSCHRÄNKUNG: MAXIMAL ZWEI NETZPATRONEN
KRAWATTEN-OUTFIT
ALMSTPKR
EINSCHRÄNKUNG: MAXIMAL ZWEI NETZPATRONEN
'PETER PARKER'-OUTFIT
MJS STUD
EINSCHRÄNKUNG: MAXIMAL ZWEI NETZPATRONEN

Heimkino: Mit folgenden Passwörtern könnt Ihr Euch Tonnen von Bonus-Material anschauen. Neben allen Filmsequenzen und Charakteren des Spiels, lassen sich auch die Storyboard-Skizzen sämtlicher Level bewundern. Nachdem Ihr die Codes im 'Cheat Eingabe'-Bildschirm angewendet habt, könnt Ihr die Extras im Spezial-Menü aufrufen.

ALLE FMV-SEQUENZEN
WATCH EM
ALLE CHARAKTERE
CVIEW EM
STORYBOARDS ALLER LEVEL
CGOSSITT

Cheats: Die handelsüblichen Cheats dürfen natürlich auch bei "Spider-Man" nicht fehlen und sind nachfolgend aufgeführt.

UNVERWUNDBARKEIT
RUSTCRST
VOLLE ENERGIE
DCSTUR
UNENDLICH NETZFLÜSSIGKEIT
STRUDL
'BIG-HEAD'-MODUS
DULUX
LEVEL-AUSWAHL
XCLSIOR

NFL GAMEDAY 2001

Codes: Wie bereits in den Vorgängern der Football-Serie, beglücken uns die Programmierer auch dieses Jahr wieder mit etlichen Cheats. Einzugeben sind sie wie immer im Easter-Egg-Bildschirm.

BESSERE RECEIVER
STICKEM
BESSERE RUNNING BACKS
SUPER FOOT
BESSERE 'DEFENSIVE LINE'-SPIELER
LINE BUSTER
SCHWACHE COMPUTERGEGNER
CHEATERS
HÄRTERE TACKLES
CRUNCH
MEHR HITS
JACKHAMMER
LÄNGERE UND HÄRTERE PÄSSE
SHOOTERS
SPIELER SIND AUSDAUERNDER
ENDURANCE
SUPER TURBOSCHUB
ROCKET MAN
SCHELLERE SPIELER
BOOSTER
MINISPIELER
FLEA CIRCUS
RIESENSPIELER
GIANTS
FETTE SPIELER
TWO D
GROßER FOOTBALL
BIG PIG
MATRIX-MODUS
STROBE LIGHT
DIE U.S. PRÄSIDENTEN TRETEN AN
OVAL OFFICE
BASKETBALL TRIFFT FOOTBALL
BASKETBALL
STARS AUS EUROPA BEKOMMEN EINE CHANCE
EURO LEAGUE
BESUCH BEI DEN CHEERLEADERN!
FASHION SHOW
GOTT-MODUS
SMARTER CPU

TUROK 3



Cheats: Folgende Passwörter werden im Haupt- oder Pause-Menü unter 'Cheats' eingegeben und dann im Secrets-Bildschirm aktiviert.

ALLE WAFFEN
Eule Bär Eule Käfer Falke Eule
UNVERWUNDBARKEIT
Rabe Fisch Adler Bär Echse Hase
'BIG HEAD'-MODUS
Panter Wolf Schlange Hase Echse Kojote
'OTTFRIED FISCHER'-MODUS
Echse Echse Libelle Pferd Echse Kojote
KOPFLOS
Echse Hirsch Adler Eule Fisch Pferd
MINI-MODUS
Frosch Frosch Fisch Käfer Wolf Panter
KONZEPT-MODUS
Panter Pferd Hirsch Fisch Panter Falke
LANGER LULATSCH
Pferd Adler Schlange Panter Käfer Fisch
WARP LEVEL 1
Frosch Hirsch Pferd Libelle Wolf Hase
WARP LEVEL 2
Eule Eule Pferd Hirsch Hirsch Hirsch
WARP LEVEL 3
Eule Hase Bär Käfer Frosch Panter
WARP LEVEL 4
Bär Pferd Rabe Adler Pferd Kojote
WARP LEVEL 5
Bär Libelle Pferd Bär Frosch Hirsch
CREDITS ANSCHAUEN
Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch



Expedition ins Tierreich: Es ist reichlich mühsam, die Codes über Totem-Tiere einzugeben.

ECW – Anarchy Rulz

BONUS-WRESTLER: Keine Warmduscher-Codes können Euch helfen, in die Haut folgender Wrestling-Stars zu schlüpfen: Ihr müsst das 'Heavyweight Belt Tournament' auf dem Schwierigkeitsgrad 'Hard' gewinnen. Je nach gewähltem Kämpfer erhaltet Ihr andere Bonus-Fighter:

JOEY STYLES
Wrestler: The Sandman
JOEL GERTNER
Wrestler: Mickey Whipwreck
LOU E. DANGOROUS
Wrestler: 'Beautyful' Billy Wiles
PAUL HEYMAN
Wrestler: Dusty Rhodes
JOHN FINEGAN
Wrestler: Angel
BILL ALFONSO
Wrestler: Tony Devito
JUDGE JEFF JONES
Wrestler: Jack Viktory
WILLIAM F.
Wrestler: Balls Mahoney
VALKYRIE
Wrestler: Jazz
SHAMAN
Wrestler: Chris Chetti
ESOPHICUS
Wrestler: Yoshiro Tajiri
DOUG GENTRY
Wrestler: Masato Tanaka
CANDY GIRL
Wrestler: C.W. Anderson
BOOGER
Wrestler: The Prodigy

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 PLAYER'S GUIDE



Für diejenigen unter Euch, denen die Aufgaben in „Tony Hawk's Pro Skater 2" Kopfschmerzen bereiten, bietet MAN!AC die richtige Medizin in leicht verdaulicher Tipp-Form: Wir verraten, wie Ihr Euer Punktekonto in schwindelnde Höhen treibt und alle Aufgaben mit Leichtigkeit löst. Viel Spaß beim Skaten! *sb*

Hangar, Mullen Falls

Gleich zu Anfang solltet Ihr die Sprünge über die drei **Hangtime Gaps** vollführen: Zunächst geht es direkt nach dem Startpunkt per Ollie über die Halfpipe. Fahrt dann nach links zu der Cosair und springt über die Maschine. Achtet darauf, die zwei Rampen zu benutzen, die an das Flugzeug angelehnt sind. Als dritte Aufgabe müsst Ihr über den Hubschrauber im zweiten Teil der Halle springen. Benutzt hierzu die kleinen Schanzen links und rechts vom Helikopter.
Um das **Hidden Tape** zu erlangen vollführt Ihr einen Grind über die Rotorblätter des Helis. Dieser hebt durch die Decke ab und öffnet die erste **Secret Area**, in der Ihr das Tape findet. Das zweite versteckte Areal öffnet Ihr per Grind an dem Propeller in der Halfpipe. Am Einfachsten ist es, von außen an die Pipe zu fahren und sich dabei nahe an der Wand zu halten.
Die **Pilotenabzeichen** sind auf die gesamte Halle verteilt und lassen sich problemlos beim Erkunden der Halle einsammeln.

Schule 2, Südkalifornien

Als erstes der drei **Rollcall Gaps** fungiert das Geländer der großen Treppe direkt beim Startpunkt. Seid Ihr mit einem Grind sicher heruntergekommen, haltet Ihr Euch links und fahrt bis zum hinteren Ende des Areals. Hier ist das zweite Treppengeländer, das Ihr über die kleine Rampe daneben (Bild) erreicht. Das letzte Geländer befindet sich in der Durchfahrt vom äußeren Schulgelände zum Innenhof.
Die fünf **Feuerglocken** findet Ihr folgendermaßen: Glocke Nummer Eins ist zu sehen, wenn Ihr Euch am Startpunkt halb rechts dreht. Springt dann links in den großen Hof hinunter und haltet Euch auf der rechten Seite. Dort befindet sich eine weitere Feuerglocke, die Ihr per Wallride zerstört. Skatet nun geradeaus bis zur Erhöhung mit den beiden langen Eisenstangen. In der hinteren Ecke befindet sich die dritte Glocke. Weiter geht's nach links, wo das zweite **Rollcall Gap** steht. Holt ausreichend Anlauf, um hoch genug über den Container zu springen und die vierte Glocke zu zerstören. Am günstigsten ist es, wenn Ihr schon ein Stückchen davor zum Wallride ansetzt. Die letzte Feuerglocke befindet sich in der hinteren Ecke der Durchfahrt vom Schulhof zum äußeren Hof.



Grinded auf dem Geländer möglichst lange, damit das Rollcall gewertet wird.

Die Dächer, über die Ihr per **Kickflip** springen müsst, befinden sich im hinteren linken Teil des äußeren Schulgeländes. Fahrt bis zu der Rollcall-Treppe, wendet dann und benutzt die kleine Rampe, um auf das Flachdach zu gelangen.
Das **Hidden Tape** erreicht Ihr über den Schulhof. Holt an der Rampe (dort wo sich der Buchstabe K befindet) Schwung und fahrt auf die gegenüberliegende Wand zu. Orientiert Euch an den Bremsspuren (Bild), um die richtige Linie zu halten und benutzt den Blumenkasten als Rampe für den Dachsprung. Dort grinded Ihr über die rechte Fahnenstange – schon ist das Tape Euer. Dahinter liegt die erste **Secret Area**.



Mit genügend Anlauf und dem richtigen Absprungpunkt kommt Ihr locker aufs Dach

Für den zweiten Geheimraum fahrt Ihr von Eurem Startpunkt geradeaus und springt in den Hof hinab. Haltet Euch links, grinded dann das Geländer nach oben, springt und grinded weiter auf der vorderen, kurzen Seite des Vordachs. Der darunter gelegene Eingang führt Euch zu einem leeren Schwimmbad und einem Basketballfeld.
Auf das hohe Dach gelangt Ihr, indem Ihr einen Wallride an der ersten Feuerglocke vollführt, am höchsten Punkt abspringt und dann an der oberen Kante grinded. Ein Ollie nach rechts bringt Euch auf das Flachdach. Hüpft durch das Fenster direkt vor Euch und gelangt somit auf das nächste Gebäude. Benutzt nun die Schräge vor dem Stromhäuschen, um über selbiges zu springen. Seid Ihr richtig angefahren, grinded Ihr weiter auf dem Metallrohr bis zum letzten Dach.

Marseille, Frankreich

Da es in der französischen Stadt nur um Medaillen geht, findet Ihr hier ein paar Hinweise, die Eurem Punktekonto zu Gute kommen: Für eine Mega-Kombo beginnt Ihr am besten an der Kommentatorkabine links vom Startpunkt. Fahrt mit gedrückter 'X'-Taste auf die kleine Fun-Box zu und springt an die Kabine, um einen Wallride zu vollführen. Habt Ihr den optimalen Winkel erwischt, könnt Ihr per Ollie noch ein Stückchen höher kommen und an der oberen Kante entlang grinden. Springt am Ende der Kabine (Bild) auf den länglichen Müllcontainer hinab und grinded weiter. Dann geht es per Manual in Richtung der Pools, wo Ihr Eure Trick-Kombo nach Belieben weiter ausbauen könnt.



Springt möglichst spät von der Kabine ab, um auf dem Container weiter grinden zu können.

NY-City, New York

Sämtliche **Hydranten**, die Ihr überspringen müsst, befinden sich auf den Bürgersteigen entlang der Straße. Fahrt einfach die verschiedenen Abzweigungen entlang und Ihr habt keine Probleme, die dunkelroten Objekte zu finden.
Joe's Skulptur ist das blaue längliche Stahlgerüst bei den Geschäften im Untergeschoß. Vom Startpunkt aus müsst Ihr sofort nach rechts fahren und über die Brüstung auf die Skulptur springen (Bild).

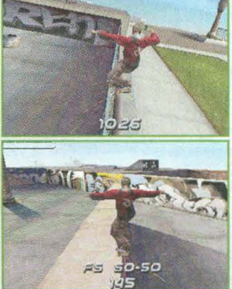


Ein 50-50-Grind reicht zur Erfüllung der Aufgabe bei der abstrakten, blauen Figur aus.

Um in den Besitz der **U-Bahn-Chips** zu gelangen, haltet Ihr Euch nach dem Levelbeginn links. Dort kommt Ihr in einen kleinen Park mit einer Statue und einer Brücke. Die Chips sind in dieser Gegend verteilt und gut sichtbar platziert.
Für das **Hidden Tape** müsst Ihr diesmal einiges tun: Vom Startpunkt aus fahrt Ihr um den rechten großen Betonpfeiler herum. Dort befindet sich ein Laufband, das Euch nach oben zur U-Bahn bringt. Grinded Ihr die **Schienen** entlang, gelangt Ihr in die **Secret Area**.
Fahrt jetzt die blaue Rampe hinauf und benutzt die rechte Eisenstange zum Grinden. Springt am Ende der Stange nach links auf das gebogene Rail, auf dem Ihr Euch das **Secret Tape** holt.

Venice Beach, Kalifornien

Die **S-K-A-T-E**-Buchstaben sackt Ihr auf den Dächern der Gebäude ein. Springt auf den Maschendrahtzaun und grinded in Richtung des Daches (Bild), das Ihr per Ollie erreicht. Nachdem Ihr Euch das **'S'** geholt habt, geht es weiter nach links. Über dem Gap wartet das **'K'**; nun schwenkt Ihr nochmal nach links. Mit einem Grind auf dem schmalen Mauervorsprung gelangt Ihr zum nächsten Dach, wo sich das **'A'** befindet. Die graue Rampe links vom Buchstaben bringt Euch schließlich auf das höher gelegene Dach. Dort benutzt Ihr die steile Rampe vor Euch, um in den Besitz des **'T'** zu kommen. Rechts in dem Areal mit den drei





Hier die wichtigsten Stellen, über die Ihr das jeweils nächstgelegene Dach erreicht.

Skate-Tipps

Tricks einprägen: Bevor Ihr mit dem Skater Eures Geschmacks die Straßen unsicher macht, solltet Ihr im Trickmenü nachsehen, welche Manöver der gewählte Profi beherrscht. Nützlich ist es auch, die Tricks auf Joypad-Kombinationen zu legen, die Ihr Euch leicht merken könnt.
Mega-Trick-Combos: Zwar sind in der Halfpipe viele Punkte drin, indem Ihr pro Sprung ein bis zwei Flips und danach einen Grab plus Drehung absolviert, Grinds bringen Euch aber wesentlich mehr ein. Beginnt mit einem Grind an einem beliebigen Hindernis. Betätigt die Buttons und Richtungstasten nur kurz, da Ihr sonst schnell zur Seite wegkippt. Ihr könnt während des Grinds schon die 'X'-Taste gedrückt halten, um danach mit einem höheren Ollie zum nächsten Hindernis zu springen oder in einen Manual überzugehen. Dieser befördert Euch auch über längere Strecken hinweg zum nächsten Objekt. Ihr könnt sogar in eine Halfpipe fahren und dort noch einen punkteträchtigen Grabtrick nachlegen. So habt Ihr schnell die erforderlichen Highscores eingefahren.
Dollars für Fertigkeiten: Verschwendet anfangs keine Scheine für neue Skateboards. Kauft Euch lieber neue Fähigkeitspunkte, um in späteren Leveln alle Aufgaben ohne größere Schwierigkeiten erfüllen zu können. Für hohe und weite Sprünge benötigt ihr viele Punkte bei 'Air', 'Ollie' und 'Hangtime'.
Die „S-K-A-T-E"-Buchstaben: Am sinnvollsten ist es, die Buchstaben der Reihe nach einzusammeln. Die Level sind so gestaltet, dass sich der nächste Letter ganz in der Nähe befindet. Hier gilt: Sucht nach den richtigen Rampen und Grind-Hindernissen, um zum folgenden Buchstaben zu gelangen.
Seid kreativ: Seht Euch die verschiedenen Hindernisse in den Levels genau an und testet alles auf Grind-Fähigkeit. Achtet auch auf die Blue-Text-Transfers. Beim Grinden bestimmter Objekte, wie z.B. dem 'Rollcage Gap', hört Ihr einen Fotoapparat klicken und ein blauer Text wird bei der Trickkombo eingeblendet – Euer Punktekonto schnellt in die Höhe. Das Gleiche gilt auch für Transfers von Rampe zu Rampe. Wie Ihr letztendlich die verschiedenen Objekte in Eure Trick-Kombos einbaut, bleibt Eurer Fantasie überlassen.

Stahlpfeilern befindet sich schließlich das **'E'**.
Das **Secret Tape** erreicht Ihr über die flache Rampe links auf dem Dach, wo Ihr das 'T' gefunden habt. Vor dem Sprung solltet Ihr an der zweiten steilen Rampe genügend Schwung holen.
Die **Spraydosen** befinden sich, vom Startpunkt aus gesehen, an folgenden Positionen: Eine sammelt Ihr ein, indem Ihr halb rechts fahrt und Euch dann an der äußeren Betonmauer haltet. Links hinten, bei den drei Quarterpipes, schwebt eine weitere Spraydose in der Luft. Zwei findet Ihr im Innenhof des Parks und die letzte am Holzpool links vom Startpunkt.
Bei den vier **VB-Spots** müsst Ihr jeweils einen Transfer von der einen in die andere Rampe schaffen. Haltet Euch vom Start aus halb rechts, bis Ihr zu den drei Pipes kommt. Um den Transferpunkt zu erhalten, müsst Ihr von der rechten Rampe in die ganz linke springen. Haltet den Winkel möglichst flach und achtet auf genug Schwung, sonst habt Ihr keine Chance! Gerade hier braucht Ihr die Fertigkeiten Eures Skaters (siehe Kasten). Für den nächsten Transfer müsst Ihr wieder an der Betonmauer entlang nach hinten fahren. Dort benutzt Ihr die Rampe für einen Transfer in den inneren Teil des Parks. Haltet Euch nach der Landung rechts, und fahrt zu dem kleinen Platz mit der Halfpipe. Holt auf der einen Vertikale Schwung und macht einen Transfer von der anderen Seite in die rechte Halfpipe. Springt wieder möglichst schräg, da Ihr die Röhre nicht sehen und somit den richtigen Absprungwinkel nicht einschätzen könnt.
Die letzten Transfer-Rampen befinden sich, vom Startpunkt aus gesehen, am anderen Ende des Parks. Dort wo Ihr das 'E' geholt habt, nutzt Ihr die Rampe, um in das kleine Areal zu gelangen (Ihr könnt aber auch das Dach oder die heruntergesetzte Rampe im Innenhof verwenden). Dieser Transfer ist schnell geschafft. Hier befindet sich auch das **Venice Ledge** (das linke Geländer der weißen Steintreppe), an dem Ihr entlang grinden müsst.
Den **Saufbruder** verfolgt Ihr auf seiner Odyssee nach einem ruhigen Schlafplatz. Seid Ihr einmal über ihn hinweg gesprungen, sucht er sich ein anderes Stück Pappe, auf dem er sogleich wieder einschläft. Dummerweise „teleportiert" der Penner sich zur nächsten Schlafstätte, und Ihr könnt ihm nicht einfach hinterher fahren. Zuerst befindet er sich auf dem Platz mit der Halfpipe,



Links seht Ihr einen der vier VB-Spots. Rechts an der Wand erblickt Ihr den Schriftzug, der Euch auf das Geländer 'Venice Ledge' hinweist.

den Ihr über den Innenhof erreicht. Dann legt sich die Schnapsnase im abgesenkten Teil des inneren Areals zur Ruhe. Um dorthin zu gelangen, fahrt Ihr aus dem kleinen Platz heraus und haltet Euch rechts an der Wand, bis Ihr neben der Treppe herunterfahren könnt. Jetzt schnell zurück zum Startpunkt und dann links weiter in Richtung des ersten VB-Spots. Nachdem Ihr dort ein weiteres Mal über den Penner gesprungen seid, fahrt Ihr nach links weiter. Jetzt macht er sich's auf der Pappe in der Ecke, über die das Banner gespannt ist, gemütlich. Zuletzt kehrt Ihr zum Startpunkt zurück, wo der Saufbruder auf der Straße liegt und Ihr ihn ein letztes Mal stört.

Skatestreet, Ventura

Für lange Grinds eignen sich die Geländer über der Halfpipe am Besten. Per Manual geht es anschließend nach unten zu den kleineren Pipes, wo Ihr nach Belieben Euer Punktekonto ausbauen könnt.
Dreht Euch gleich nach dem Start um 45° nach links, wo Ihr das gebogene Eisen seht. Wenn Ihr darauf grinded, öffnet sich die **Secret Area**, die ein paar Extra-Dollar bereit hält. Ein weiterer Geheimraum wird erschlossen, wenn Ihr auf die große Quarterpipe zufahrt, oben nach links grinded und auf das Rail direkt vor Euch springt.

Philadelphia, Pennsylvania

Für die **Glocken** müsst Ihr nicht viel Zeit verschwenden, wenn Ihr sie Euch vom höher gelegenen Park-Areal aus holt. Mit dieser Technik könnt Ihr Euch nervenraubende Wallrides mit darauffolgendem Ollie sparen.
Die **S-K-A-T-E**-Buchstaben sind in diesem Level etwas schwieriger zu erreichen. Beginnt mit dem **'S'**, das sich halbrechts von Eurem Startpunkt befindet. Springt dort auf die kleine Grünfläche, grinded am rechten Rand der linken weißen Begrenzung bis zum Ende und sackt den Buchstaben mit einem Ollie ein. Fahrt jetzt weiter nach links. Dort seht Ihr die Markise auf der sich das **'K'** befindet. Über eine der beiden weißen Steinrampen erreicht Ihr das Vordach (mit der Rampe links im Eck holt Ihr Euch bei Bedarf genügend Schwung). Auf dieser Markise müsst Ihr auch den **Bluntslide** vollführen. Das **'A'** befindet sich direkt an einem Blumenkasten, den Ihr schon beim Anlaufnehmen gesehen habt. Grinded in diese Richtung weiter, und fahrt den Aufgang hinauf. Per Grind holt Ihr Euch hier das **'T'**, und springt dann auf das Telefonkabel. Hüpft im richtigen Moment wieder herab, um das **'E'** unter Euch zu ergattern. Mit dem Grind am Kabel öffnet Ihr zudem die **Secret Area**. In diesem Areal findet Ihr die vier **Park Lips**. Die Lip-Tricks müsst Ihr an der Halfpipe rechts und an drei der links befindlichen Pool-Ecken durchführen.
Das **Hidden Tape** befindet sich am Stromkabel, das von links nach rechts über den Brunnen gespannt ist. Fahrt über den Grünstreifen links vom Brunnen bis zum Ende. Hier beginnt Ihr mit dem Grind auf dem Kabel. Achtet darauf, mit genug Schwung und möglichst spät auf das Kabel zu springen, sonst nehmt Ihr ein unfreiwilliges Bad: Haltet solange wie möglich das Gleichgewicht. Wenn Ihr merkt, dass ihr zu langsam werdet, macht einen Ollie, um ein Stückchen weiter zu kommen, und grinded weiter auf das Hidden Tape zu. Wiederholt die Prozedur solange, bis Ihr die Kassette aufgesammelt habt.
Das **Leeren des Brunnens** ist wohl eines der schwierigsten Unterfangen im gesamten Spiel. Gleich rechts vom Startpunkt aus seht Ihr ein kleines, hölzernes Grind-Hindernis. Nehmt Anlauf und springt per Ollie zum Grinden auf den Spot. Jetzt müsst Ihr mit einem Ollie wieder hinunter, dann über die Rampe und geradeaus weiter. Habt Ihr genügend Geschwindigkeit gesammelt, schafft Ihr den Sprung zur anderen Rampe. Nun geht es per Grind auf das Geländer, das die Treppe hinunter führt. Die angeschrägte Grünfläche vor Euch benutzt Ihr, um auf das Dach zu gelangen. Dort befinden sich die Pumpenräder, die – einmal berührt – das Wasser aus dem Brunnen lassen.

Die Stierarena, Mexiko

Für die richtig dicken Grinds benutzt Ihr das Geländer an der Zuschauertribüne, auf die Ihr über die roten Rampen gelangt. Waghalsige Skater begeben sich zum Stier in den äußeren Gang. Grind-/Manual-Kombinationen ermöglichen an den Vorsprüngen rechts am Rand ellenlange Trick-Kombos. Von der großen Halfpipe aus könnt Ihr auf die Drähte gelangen, die über die Röhre gespannt sind. Dort sind auch einige Dollars zu holen.



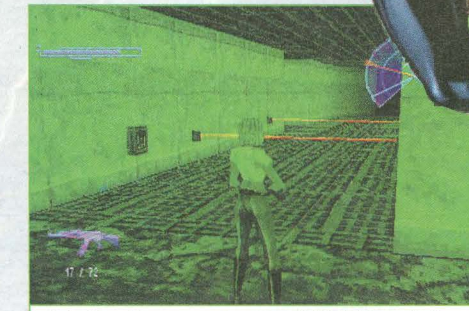
DANGER GIRL
PLAYER´S GUIDE



Das hübsche "Danger Girl"-Trio muss im Kampf gegen die fiesen 'Hammer'-Schergen ein Dutzend nervenaufreibende Level mit heiler Haut überstehen. MAN!AC hat sich mit den Agentinnen auf den Weg gemacht und zeigt Euch, wie Ihr sicher allen Gefahren trotzt. *us*

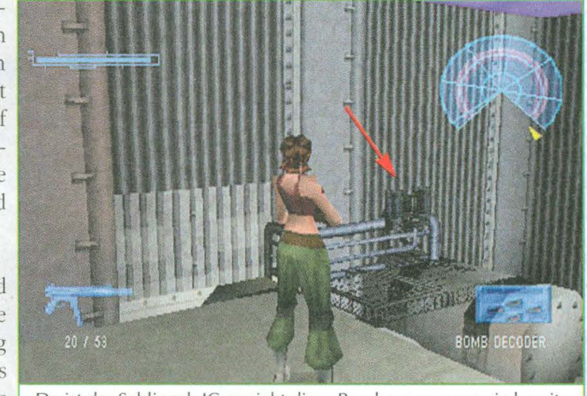
Rumble in the Jungle: Holt das Nachtsichtgerät aus der Kiste in Eurer Nähe und folgt dem Weg bis zu einer Blockhütte. Lauft rechts vorbei und die Böschung hinauf, kurz darauf seht Ihr einen Laster stehen. Greift den Ersatzkanister und geht zurück zum Gebäude. Setzt den Generator mit dem beschafften Sprit in Gang und geht dann durch die Tür. Bringt an der Monitorwand Euer Übertragungsgerät an und sprecht mit Valerie. Nach der Action-Sequenz klettert Ihr über die Geländestufen links und lauft weiter, bis Ihr an einem Lager vorbeikommt. Betretet das Gebäude dahinter und steigt die Treppe hinab; in einer Kiste findet sich der benötigte Sprengstoff. Wieder draußen, bringt Ihr eine Ladung am ersten Zielobjekt an. Achtet darauf, Euch nach der Aktion rasch und ohne irgendwo hängen zu bleiben, aus dem Staub zu machen: Der Zeitzünder ist sehr knapp eingestellt! Nun geht es zurück zur Hütte und diesmal den linken Weg entlang bis zu einem Tor. Dieses öffnet Ihr mit einem gezielten Schuss auf den Schließmechanismus dahinter. Setzt das Nachtsichtgerät auf und zerballert die Laserbarrieren. Sprengt das zweite Ziel in der Nische links und rennt wieder raus. Haltet Euch links und geht durch das Tor zur letzten Kiste, die erneut durch Barrieren gesichert ist. Sind diese eliminiert, steht einer zünftigen Explosion nichts im Wege. Betretet als nächstes die Villa und greift Euch von einer Wache die Fernbedienung, die beim Weg rechts eine Geheimkammer öffnet. Leert diese und nehmt nun die andere Abzweigung. Im Büro öffnet ein weiterer Druck eine Wand, hinter der Ihr in einem Aufzug den Level verlasst.

Finders Keepers: Erledigt die Wache im Schutzraum mit einem gezielten Schuss auf den Feuerlöscher. Folgt dem Gang und nehmt Euch vor Handgranaten in Acht, bis Ihr zu einer Tür mit dem Hammer-Symbol kommt. In der Halle dahinter solltet Ihr unbedingt die MG in einer Kiste an der Wand schnappen, dann geht es die Treppe hinauf. Am Ende eines Ganges aktiviert Ihr den Lift und fahrt zu dem Raum hinunter, in dem ein Offizier wartet. Eliminiert diesen, um an seine Codekarte zu kommen. Damit geht es nach oben und zurück zur Halle, in der ein Durchgang zur Lagerstelle des gesuchten Artefakts führt. Achtung: Die Bewacher sind besonders schießwütig. Schnappt das begehrte Objekt und flüchtet nach Auslösen des Alarms die Treppe hinauf und durch das Tor rechts. Bleibt nun einfach auf dem Weg, der Euch mit den Feinden konfrontiert, bis Ihr einen weiteren Aufzug erreicht. Aktiviert diesen und fahrt nach oben. Nun folgt noch ein Duell gegen fünf Gegner gleichzeitig. Dem letzten davon nehmt Ihr die Schlüssel zum Helikopter ab, und die Flucht ist gelungen.



Kein Durchkommen ohne Durchblick: Nur mit dem Nachtsichtgerät erkennt Abbey im Dschungel die gefährlichen Laserbarrieren.

Rigged to Blow: Entscheidend bei dieser Mission ist Eure Quote bei der Erfüllung der Ziele. Höchstens zwei Geiseln dürfen ums Leben kommen und maximal zwei Sprengkörper explodieren, sonst heißt es 'Game Over'. Bei der Befreiung der Gefangenen ist eine schnelle Reaktion nötig: Um erfolgreich zu sein, müsst Ihr die Söldner besonders schnell und gezielt erledigen. Gleich zu Beginn rettet Ihr einen Arbeiter, folgt dann der Treppe nach oben und überspringt die Lücke. Links wartet nun eine weitere Geisel sowie eine Codekarte. Öffnet damit die Tür auf der anderen Seite und dreht den Dampf ab. Passt im nächsten Raum auf von oben schießende Feinde auf und rettet die dritte Geisel am linken Ende. Vorsicht: Sprengt nicht die Tonne neben ihr! Steigt die Leiter hinauf und folgt dem Gang durch die Türe bis zum Ende. Hier wartet eine Bombe auf Entschärfung: Innerhalb eines Zeitlimits müsst Ihr drei Runden eines einfachen Sensospiels erfolgreich absolvieren. Erschießt schnell die herbeieilenden Gegner und fahrt mit dem Lift hinunter; sofort nach dem Ausstieg wartet die vierte Geisel. Folgt dem Geländer nach rechts und entschärft die wartende Bombe, danach ent-



Da ist der Schlingel: JC erreicht diese Bombe nur, wenn sie bereits vorher auf das Dach geklettert ist.

nehmt Ihr einer Kiste eine Liftsicherung. Jetzt geht es wieder nach oben, am anderen Ende repariert Ihr den defekten Aufzug. Unten folgt eine offene Fläche mit vielen Feinden, eliminiert diese und klettert über die Metallbox nach oben – nur so erreicht Ihr auf der Gegenseite die Bombe auf den Tanks. Als nächstes geht es wieder ins Innere und nach rechts zu den letzten beiden Geiseln. Kurz darauf findet Ihr einen Schraubenschlüssel, mit dem Ihr die Dampfbarrieren ausmacht. Steigt die Leiter in Eurer Nähe hinauf, sobald die Bombenwarnung ertönt, oben findet sich ein weiterer Sprengkörper. Aktiviert nach dem folgenden Tor die Brücke und schraubt auf der anderen Seite ein Ventil auf. Geht durch das so geöffnete Tor und steigt über die Erhebung in der Mitte nach oben, um zur letzten Bombe zu kommen. Nun fehlt nur noch ein Werkzeugeinsatz hinter dem nächsten Tor und Ihr seid erfolgreich.

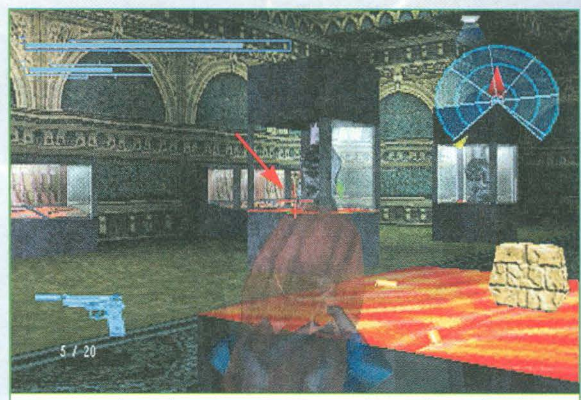
Caution: Curves Ahead: Geht den Gang entlang und an der Abzweigung rechts. Erledigt den Offizier im Freien mit einem gezielten Sniper-Schuss, um dessen Codekarte zu bekommen. Auf dem Weg zurück geht es rechts weiter, befreit dabei die erste Geisel. Öffnet die Türe rechts und aktiviert den Funk. Geht zurück und die Treppe hinauf bis zur Plattform, dort steigt Ihr die Leiter hoch. Folgt dem Gang nach draußen, zerschießt das Glasdach und springt dann hindurch. Drückt nun den Knopf und verschanzt Euch zur Deckung gegen die anstürmenden Gegner in der Ecke. Geht zurück zu der Stelle, an der Ihr zu Beginn den Offizier getroffen habt. Hier öffnet sich eine neue Tür, hinter der eine weitere Geisel wartet. Klettert danach die kleine Leiter hoch und erledigt die beiden Wachen auf dem Tor mit einem Fernschuss. Sammelt im Raum links den Sprengstoff auf und klettert rechts hoch. Werft das C4 vor die untere Kanone. Schießt darauf, damit die Explosion den Weg freiräumt – dazu muss der Sprengstoff nahe genug am Objekt liegen, sonst verpufft er nutzlos. Befreit die Geisel und steigt die Luke hinunter. Folgt dem Weg (ein weiteres Geschütz zerlegt Ihr wie gehabt) und nutzt dabei die Kisten als Deckung. Die nächste Geisel zu befreien, ist ein Kinderspiel. Nun geht es wieder eine Etage tiefer und immer den Pfad entlang bis zum letzten Gefangenen – ein weiteres Geschütz stellt ebenfalls kein Problem dar.

Dangerous Discovery: Zu Beginn ist flottes Handeln angesagt, denn Abbey verliert bei der Kälte in ihrem Ballkleid laufend Energie – spart Euch Erkundungstouren also so lange auf, bis Ihr gegen die Temperatur gewappnet seid. Geht nach links in die Kammer und folgt dem dortigen Durchgang. Auf dem Gerüst zweigt Ihr nach rechts ab und sammelt am Ende die Codekarte ein. Verfolgt Euren Weg zurück und biegt im Hauptraum links ab. Öffnet die erste Tür und zieht danach die warmen Klamotten an. Geht rechts und bis zum Ende, dort schnappt Ihr eine weitere Karte. Diese öffnet das Labor zu Beginn des Pfads, in dem Ihr nun die Heizung aktiviert. Verfolgt Eure Schritte zurück, öffnet das große Tor und fahrt mit dem Lift hinab. Unter dem Steg findet Ihr einen weiteren Schalter, danach geht es die Leiter hinauf und durch die Tür. Im Labor aktiviert Ihr den Schalter, der herbei eilende Offizier rückt nach dem Ableben eine Karte raus. Aktiviert die kleine Pforte, klettert hoch und geht durch das Tor beim Lift. Am unteren Ende des Weges aktiviert Ihr die Heizung und danach die beiden Schalter auf dem Weg davor. Kehrt jetzt in das Labor zurück und betätigt erneut den Schalter. Wehrt solange alle Gegner ab, bis der Countdown abgelaufen ist, dann rennt Ihr schnellstens durch die Tür schräg rechts vor Euch und zum Aufzug um die Ecke. Oben angekommen, öffnet Ihr ein Tor zu Eurer Linken. Dahinter nehmt Ihr einem Söldner den Schlüssel zum Schneebob ab, mit dem Ihr entkommt.



Keine Hektik: Diese beiden Wachen bemerken Euch nicht. Sammelt darum erst alles in der Umgebung auf, bevor Ihr losballert.

Frozen Assets: Geht in das Haus links am Weg und erledigt den Offizier, um eine Codekarte zu erhalten. Betretet damit die Halle gegenüber. Springt zur Garage hinunter und schlagt Euch weiter nach hinten durch, bis Ihr zu einem Schacht kommt. Gleitet an der Kette hinunter und steigt durch die Luke. Hinter der Tür gelangt Ihr in ein Eislabyrinth, in dem die Orientierung schwer fällt – eliminiert einfach alle Soldaten. Danach sucht Ihr die Gegend systematisch und in Ruhe ab. Um weiter zu kommen, benötigt Ihr einen Bohrer sowie eine Spitzhacke, die beide in Kisten versteckt sind. Mit Letzterer sucht Ihr den grünlich leuchtenden Abschnitt auf, um dort eine Kristallprobe abzubauen. Ist das erledigt, orientiert Ihr Euch am Radar und folgt diesem zum Ausgang. Kurz davor ergattert Ihr noch von einem Söldner die Codekarte, um die Türe zu öffnen. Dahinter wird mit dem Bohrer eine Klappe geöffnet, die weiter nach unten führt. Von hier aus geht es einfach geradeaus in eine unterirdische Höhle, in der es von Feinden wimmelt. Wehrt sie ab (passt besonders auf die Soldaten auf, die den Laufsteg über Euch patroullieren) und klettert die Leiter hoch. Besteigt den Lift im hinteren rechten Bereich und fahrt nach oben. Zur Freiheit ist es jetzt nur noch ein kleiner Schritt: Rennt nicht nach vorne auf die Straße, sondern geht hintenrum, sonst stürzt Ihr ab.



Tarnen und täuschen: Assassin X ist zwar hinter den Truhen kaum zu entdecken, aber trotzdem verwundbar.

Museum Mayhem: Achtet darauf, die Wachen nur zu betäuben – ein Todesfall und die Mission ist sofort gescheitert! Geht nach unten und beim Durchgang nach links zum Kontrollpult. Aktiviert es und begebt Euch nun nach oben, bis Ihr die Galerie erreicht. Setzt das Nachtsichtgerät auf und postiert Euch am Ende des Raums genau in der Mitte. Springt nun über den Balkon auf die Vitrine und steigt diese hinab – so bleibt Ihr von den Lasern verschont. Nach der folgenden Actionsequenz schließt Ihr Euer Funkgerät an. Geht nun zurück und im großen Saal nach rechts. Schaltet die Kameras mit der Fernbedienung aus – im nächsten Raum wird dagegen der Alarm immer ausgelöst. Zerstört deshalb in der linken Nische das Lüftungsgitter und klettert hinaus. Folgt dem Gang und durchquert den Garten. Betretet danach das Haus und dreht einmal vorsichtig links herum die Runde, dann öffnet sich nahe beim Eingang die Tür zum nächsten Level.

Crossing the Line: Frischt Eure Energie auf und geht zur Statue auf dem Podest. Sobald Assassin X auftaucht, verschanzt Ihr Euch hinter der Skulptur, da dann seine Shuriken nicht

treffen. Nun wartet Ihr einfach ab, wohin er sich teleportiert. Steht er schräg vor Euch hinter einer Vitrine, lässt er sich mit Hilfe des Zielkreuzes meist gefahrlos anpeilen. Brennt ihm nun einfach so lange Kugeln auf den Pelz, bis er zu Boden geht. Vorsicht: Landet Ihr zu viele Nieten, geht die Munition aus. Angriffe mit der Peitsche sind zwar auch möglich, aber riskant.

Bustin´ Out: In dieser Mission seid Ihr ohne Radar unterwegs, passt also besonders gut auf etwaige Gegner auf. Schnappt Euch nach der Actionsequenz zu Beginn die Schrotflinte und geht nach rechts. Schaltet das Funkgerät ein und achtet auf den hereinstürmenden Offizier, der eine Codekarte hinterlässt. Benutzt diese am anderen Ende der Abzweigung und öffnet das große Tor mit dem zweiten Schalter. Folgt dem Weg über die Treppen nach oben, dort deckt Ihr Euch erst im rechten Gang mit Munition ein und räumt dann im linken auf. Haltet Euch hier rechts und springt am Ende des großen Raums nach oben. Habt Ihr die beiden Statuen erreicht, aktiviert Ihr in den seitlichen Gängen die Schalter, um ein Versteck zu öffnen. Betretet es und springt am Ende auf die Leiter. Oben angekommen, geht Ihr rechts und schaltet den Spannungskasten ein. Am Ende des linken Weges befindet sich nun das Levelende.

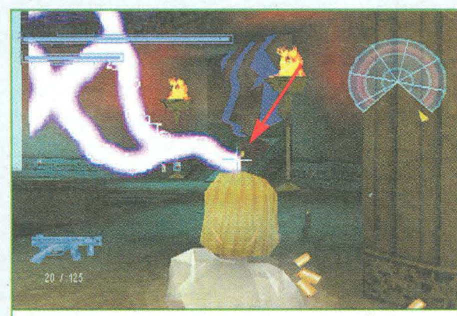


So wird das nichts: Frontalangriffe auf Major Maxim sind sinnlos, solange seine Kanister auf dem Rücken funktionieren.

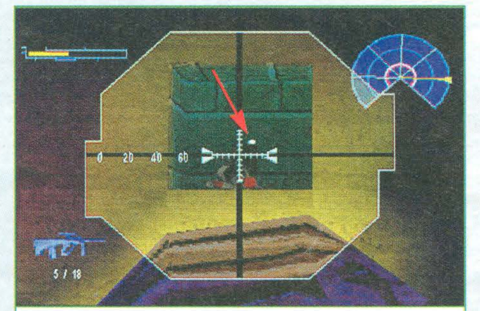
Maximum Firepower: Sammelt als erstes alles an Waffen und Munition auf, was im Raum rund um den Generator verteilt ist. Geht danach zum Stromkasten am Anfang und drückt den Action-Knopf. Nun kommt Major Maxim durch die Wand gebrochen – verdrückt Euch schnell aus dessen Schusslinie. Seine einzige Schwachstelle sind zunächst die Energietanks auf dem Rücken – solange diese intakt sind, regeneriert er sich nach jedem Treffer wieder. Postiert Euch also möglichst immer so, dass Ihr die geladene Turbine zwischen ihm und Euch habt, und visiert genau seinen Rücken an. Nach mehreren Salven gehen die Kanister nacheinander zu Bruch. Nun müsst Ihr nur noch seine Energieleiste auf Null reduzieren und der Schurke ist Vergangenheit. Achtet im Eifer des Gefechts darauf, dass keine Querschläger die Generatoren an der Decke treffen: Gehen diese zu Bruch, wird der Raum eine Weile unter Starkstrom gesetzt. Dem Fiesling Maxim macht das wenig aus, Eure Energie nimmt dadurch allerdings kräftig ab.

Countdown to Danger: Klettert über die Kisten ganz nach oben und durchquert das Gebäude, bis Ihr zu einem Innenhof mit einer Statue kommt. Sucht hier in einer Nische die Leiter und klettert nach oben. Schießt in der linken Kammer den Schalter an der gegenüberliegenden Wand kaputt, um den Durchgang zu einer Grube im Haus zu öffnen. Steigt diese hinunter und rutscht danach vorsichtig das Seil hinab. Am Ende des Gangs geht es nach links durch eine Tür, hier bringt Ihr die erste Sprengladung an. Die Zweite platziert Ihr am Ende des Wegs durch das rechte Tor. Die beiden verbliebenen Ziele tummeln sich eine Abzweigung weiter. Geht nun durch die geöffnete Tür und folgt dem Pfad, bis Ihr einen Schalter findet. Legt diesen um und bewegt Euch links durch eine schmale Gasse; danach steigt Ihr die neu geschaffene Treppe nach oben. Wehrt die zahlreichen feindlichen Attacken ab und folgt dem Gang zum Ende.

Catfight to the Finish: Bleibt zu Beginn stehen und wartet, bis die Wache rechts ins Blickfeld kommt – erledigt sie mit einem Kopfschuss. Geht dann nach links und sammelt die Waffen ein. Den Gegner unten erledigt Ihr am besten bevor Ihr die Leiter am Ende des Stegs hinab steigt. Schnappt Euch die Munition und geht in Richtung großes Tor. Dort entdeckt Ihr links eine Lücke in der Wand, steigt zu dieser hinauf und folgt dem Weg, bis eine Zwischensequenz beginnt. Als nächstes wartet der Kampf gegen den frisch geschaffenen Übermenschen auf Euch: Um seinen Schutzschirm auszuschalten, haltet Ihr auf die Generatoren, aus denen die Strahlen dringen. Je mehr Schüsse dort landen, desto größer wird die Lücke. Nun gilt es einfach, den Obermotz mit Blei vollzupumpen. Beobachtet seine Energiebälle, entweder wirft er sie auf Euch (weicht durch simples Seitwärtslaufen aus) oder in den Boden: Geschieht das, müsst Ihr die folgende Druckwelle überspringen. Sammelt vor dem letzten Schuss unbedingt die herumliegenden Energie-Extras auf, um es Euch für den Rest des Levels leichter zu machen. Dabei folgt Ihr einfach Natalia und achtet darauf, nicht von ihren Messern getroffen zu werden. Lasst Euch von der eingeblendeten Energieleiste der Hammer-Schurkin nicht täuschen, Ihr müsst sie nicht komplett erledigen. Schleicht statt dessen vorsichtig in eine Position, aus der Ihr mit einem gezielten Schuss Treffer landen könnt: Daraufhin flieht Natalia. Nach einer Weile landet Ihr bei einem Aufzug: Habt Ihr diesen aktiviert, duckt Ihr Euch genau hinter das Bedienelement, denn nur so entdeckt Euch Natalia später nicht. Nun reicht ein einziger Schuss und Ihr kommt in den verdienten Genuss des Finales.



Ballert auf den Mund der Statue, um den Übermenschen verwundbar zu machen. Die Strahlen sind ungefährlich, sammelt also ruhig die Extras dahinter.



Das unscheinbare Blinklicht hinter der Wache markiert den Schalter für eine versteckte Tür: Ihr trefft ihn nur mit der Sniper-Wumme.

Game Buster

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir, Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben: Die Klamottenfarbe der Hauptfigur zu verändern ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Zeit	D002F2E0 FFFF
	3002F2E8 0000
Alle Extras	800BCD04 FFFF
	800BCD06 FFFF
	800BCD08 FFFF
P1 Energie	8009FDF4 BB80
	8009FDF6 BB80
P1 Konter	8009FED8 0000
P1 Super-Meter	8009FED0 1400
P1 Megasuper	8009FED2 1E00
P1 verliert nie	800A0494 0000
P2 Extremsuper	8009FED4 2A00
P2 Energie	800A03C8 BB80
	800A03CA BB80
P2 Konter	800A04AC 0000
P2 Super-Meter	800A04A4 1400
P2 Megasuper	800A04A6 1E00
P2 Extremsuper	800A04A8 2A00

TERRACON

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800DDAB2 2328
Gesundheit	800DDB3C 0064
Geld	8001001C 03E7

PARASITE EVE 2

BEMERKUNGEN	CODE
Max. HP	30074E5A 00FF
Unendl. HP	30074E58 00FF
Max. MP	30074E5E 00FF
Unendl. MP	30074E5C 00FF
HP & MP stabil	3010AEB4 0000
Hohe EXP	80074E48 8760
	30074E4A 0003
Hohe BP	80074E4C 8760
	30074E4E 0003
Munition	D00B738C 0001
	300B738C 0000
Max. PE-Level:	
Feuer	80073C70 0003
	80073C71 0003
	80073C72 0003
Wind	80073C73 0003
	80073C74 0003
	80073C75 0003
Wasser	80073C76 0003
	80073C77 0003
	80073C78 0003
Erde	80073C79 0003
	80073C7A 0003
	80073C7B 0003

TOSHINDEN 4

BEMERKUNGEN	CODE
P1 Energie	D11D66CE 0000
	801D66CE 0000
P1 Overdrive	801D66B0 012C
P2 Energie	D11D688E 0000
	801D688E 0000
P2 Overdrive	801D6870 012C
Alle Extras	801DBD2E 07FF
	801DBD30 FFFF
	801DBD32 0404
	801DBD34 0404
	801DBD36 0404
	801DBD38 0404
	801DBD3A 0404
	801DBD3C 0404
	801DBD3E 0404

CRISIS BEAT

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D0078772 0043
	80078774 0000
Leben	D00716E4 FFFF
	800716EA 0000
Zeit	D006676A 2442
	8006676C 0000



Spider-Man



Wollt Ihr Spideys gesammelte Geheimnisse nicht einfach schnöde mit einem Cheat (siehe Last Resort) freischalten, sondern sie ehrlich herausspielen, dann seid Ihr hier richtig: MAN!AC zeigt Euch, wo Ihr die 32 Comic-Cover ergattert. *us*

AUF ZUR BANK: Auf dem Dach des 'Fantastische Vier'-Gebäudes.
GEISELDRAMA: Unter dem Stuhl eines Kleinbüros im hinteren Level-Bereich.
BOMBENSTIMMUNG: Nach der Geiselbefreiung im Gang vor der ersten Sicherheitstür.
SCHNELL ZUM BUGLE: Nach der FMV-Sequenz auf dem großen Gebäude rechts.
SPIDEY GEGEN SKORPION: Im Raum, sobald alle Möbel zerstört wurden.
POLIZEIHUBSCHRAUBER-JAGD: Auf dem letzten Gebäude hinter der Kiste rechts vorn.
VERFOLGUNG ÜBER DEN DÄCHERN: Innerhalb des ersten Krans rechts.
DIE TRÄGER HOCH: Links auf einem Absatz des Gebäudes.
POLIZEI-UMGEHUNG: Schießt auf das Glas des Gebäudes, dessen Beleuchtung zerstört wird, dahinter ist der Comic.
SPIDEY GEGEN RHINO: Innerhalb des Elektrozauns, wenn alle Fässer zerstört sind.
FANG VENOM: Im noch nicht beendeten Gebäude. Ein zweites befindet sich auf einem nahen Dach.
SPIDEY GEGEN VENOM: Werft das Auto zur Seite, dann taucht das Cover auf.
EINGANG ZUR KANALISATION: Geht zur Höhle und zurück – im ersten Gang werdet Ihr fündig.
ABWASSER-KAVERNE: Hinter dem Wasserfall.
KLÄRANLAGE: Am Ende des Gangs an der ersten Kreuzung links und dann bis zum Ende des Wegs.
VERSTECKTE SCHALTER: Drückt den vierten Schalter und geht dann zum dritten zurück.
TUNNELGEKRABBEL: Aktiviert den Schalter auf der ersten Kiste, dann findet Ihr den Comic in der zweiten.
LAYBRINTH DER ECHSE: Sprecht mit der Echse, dann erscheint das Cover.
AUFZUG-ABSTIEG: Geht zum hinteren linken Ende des Gangs.
PRESSE-STOPP: Nehmt in der zweiten Hälfte des Levels den Papierstapel und werft ihn weg.
TIEF IM BUGLE: Schießt auf alle vier tropfenden Rohre, dann explodiert der Flur links und das Cover taucht auf.
SPIDEY GEGEN MYSTERIO: Zerstört alle Ziele auf der ersten Etage und der Comic erscheint in der untersten Ebene.
HAFEN-LAGERHAUS: Schaut in die Alkove, ein weiteres Heft findet Ihr in einem Geheimraum hinter dem Durchgang direkt vor Levelende.
UNTERWASSER-GRABEN: Im zweiten Maschinenraum aktiviert Ihr einen Schalter, der eine Tür bei den Kanonen (am Levelbeginn) öffnet.
SCHLUSS MIT DEM NEBEL: Im Zentrum der Röhre findet Ihr unten einen kleinen Raum mit dem Cover.
SPIDEY GEGEN DOC OCK: Das Heft taucht kurz auf, wenn sich der Schild regeneriert.
SPIDEY GEGEN CARNAGE: In der Mitte der Soundkuppel.
SPIDEY GEGEN MONSTER OCK: Einen findet Ihr an der ersten Kurve, den zweiten nach etwa drei Viertel des Weges.



MAN!AC vor fünf Jahren

'Gibt es ein Leben nach 16-Bit?' Diese provokante Frage stellten wir im Editorial der Ausgabe 11/95. Heute wissen wir alle die Antwort – damals haben wir Euch im zehnseitigen Next-Generation-Report mit Analysen, Vergleichen und Genreübersichten auf den anstehenden Konsolen-Wechsel kompetent vorbereitet. Auf Europas größter Videospielmesse, der ECTS in London, standen die Zeichen ebenfalls auf Generationswechsel: Zwar präsentierten einige Hersteller noch vereinzelte 16-Bit-Nachzügler, den Löwenanteil sicherten sich aber Playstation, Saturn, 3DO und Jaguar. Der prall gefüllte Testteil (u.a. "Destruction Derby", PS) inspirierte die MAN!ACs zu einer Bildergeschichte mit subtilem Humor jenseits von Peter Steiner und Ingo Appelt.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Stephan Winter, (Projektmanager bei Sunflowers)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Everquest (Sony, 1998)

"Nachdem ich nach über eineinhalb Jahren und etwa 30 Tagen (oder 1.800 Minuten) reiner Online-Spielzeit meinen Charakter auf den Höchst-Level 50 gebracht hatte und mit meinem Helden mal richtig Spaß haben wollte, wurde das Levelmaximum auf 60 angehoben. Verdammt, was hab' ich geflucht."

2. Dungeon Master (FTL, 1987)

"Im letzten Level hatte meine Party nichts mehr zu essen. Das Schlimme daran war, dass ich nach dutzenden Fallgruben, hunderten pixelgroßer Wandschalter und zehn Stunden reiner Lade/Speicherzeit auf der alten 1040-ST-Gurke den Endgegner nicht gepackt habe, weil meine Helden immer wieder verhungert sind."

3. Cool Boarders 4 (Sony, 2000)

"Nachdem das Spiel bei uns auftauchte, brachen heftige Half-Pipe-Wettbewerbe aus. Irgendwann um drei Uhr Nachts gelang es mir in fast komatösem Zustand, den aktuellen Highscore eines Kollegen zu knacken. Stolz schrieb ich eine E-mail an alle. Am nächsten Morgen war der Highscore schon doppelt so hoch..."



ERSCHEINT AM 2. November

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

'Tennis ohne peinliche Umkleideszenen' verspricht Sega mit "Virtua Tennis" in den USA. Bei solchen Anzeigen wünschen wir uns künftig die aus der Parfumwerbung bekannten Rubbel-Duftstreifen: 'Sweat from Men – Bitte hier reiben und den aufregenden Geruch von Spitzensportlern erleben!'



Endlich ist es soweit: Die **Playstation 2** erscheint am 24. November in Deutschland. Wir präsentieren Euch ausführlich die PAL-Konsole, prüfen die Qualität der **Start-Titel** in unseren gewohnt kritischen MAN!AC-Tests und informieren über nützliche **Accessoires** rund um die 128-Bit-Maschine. Dass die bewährte Playstation noch nicht zum alten Eisen gehört, beweisen nächsten Monat **Spyro 3**, **Crash Bash** und WWF Smackdown 2. Dreamcast-Fans freuen sich auf die deutsche Version des Rollerblade-Spektakels **Jet Set Radio** und auf brandheiße News zu den kommenden Sega-Hits **Agartha** sowie **Headhunter** (Bild) – nach mehreren Verschiebungen unterziehen wir zudem den Playstation-Emulator **Bleemcast** einem umfassenden Praxistest. Für alle Nintendo-Jünger spielen wir Rares hitverdächtiges Jump'n'Run **Banjo-Tooie** ausführlich Probe und testen Links letztes N64-Abenteuer **Legend of Zelda: Majora's Mask**. Den letzten Schliff erhält die Ausgabe durch aktuelle News von der **Tokyo Game Show**.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	PS	Dragon Quest 7	Enix
		Rollenspiel	nicht geplant
2	GB	Koro Koro Kirby	Nintendo
		Puzzlespiel	nicht bekannt
3	N64	Paper Mario	Nintendo
		Rollenspiel	2001
4	PS2	Romance of the three Kingdoms 7	Koei
		Strategiespiel	nicht geplant
5	PS	Jikkyou World Soccer 2000 – U23	Konami
		Sportspiel	nicht geplant
6	N64	Mario Tennis	Nintendo
		Sportspiel	4. Quartal
7	PS2	Shin Sangoku Musou	Koei
		Action	nicht geplant
8	PS	My Summer	Sony
		Spiele-Mix	nicht geplant
9	PS	Final Fantasy 9	Square
		Rollenspiel	1. Quartal 2001
10	PS	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	Konami
		Sportspiel	nicht geplant


SPIDER-MAN®
EIN SPIEL FESSELND
WIE EIN SPINNENNETZ
Screenshots von der Sony PlayStation®-Spielekonsole.
www.activision.de
MARVEL®
NEVERSOFT
VICARIOUS VISIONS
GAME BOY COLOR
PlayStation ®
ACTIVISION
MARVEL und SPIDER-MAN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Color and are trademarks of Nintendo of America Co., Ltd. © 1989, 1998 Nintendo of America Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.